€2,99

Dreamcast • GBAdvance • GBColor • GameCube • N64 • PSOne • PS2 • Xbox

multi Consolas

PRO EVOLUTION SOCCER 2

o jogo do século!

RESIDENT EVIL
TERROR NA GAMECUBE

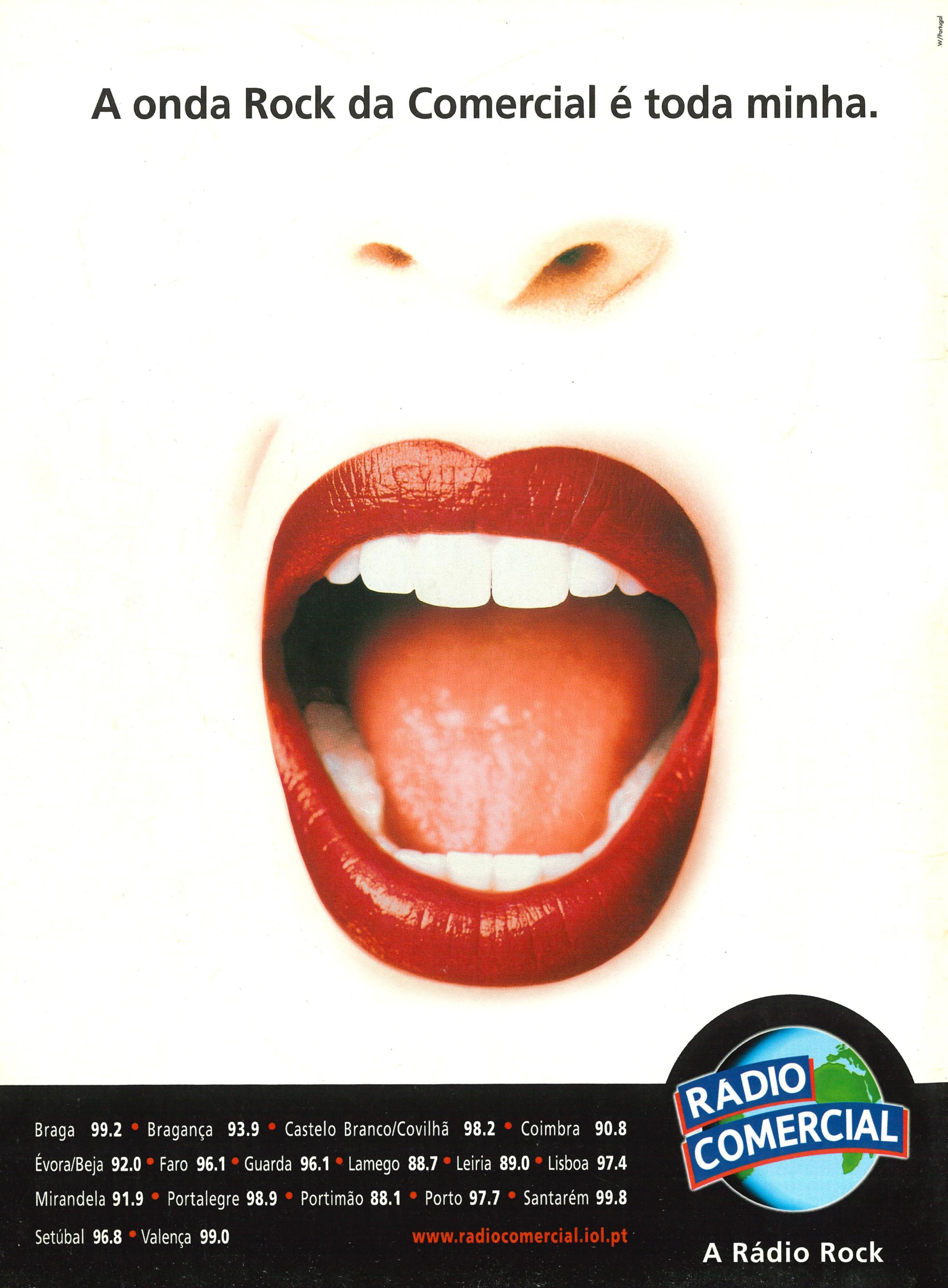
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
O REI ESTÁ VIVO

Nº23 • OUTUBRO 2002 • □ 2.99
PUBLICAÇÃO MENSAL

Jogos em destaque

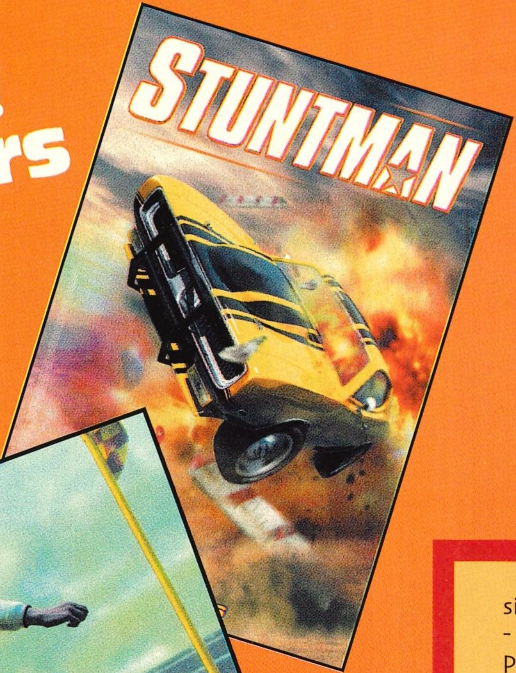
MEGA MAN ZERO • CRAZY TAXI 3 • SILENT HILL: INNER FEARS • WRC 2 • RATCHET & CLANK • REIGN OF FIRE
COLIN McRAE RALLY 3 • NBA 2003 • HITMAN 2 • QUANTUM REDSHIFT • TEKKEN 4 • SHADOW OF MEMORIES
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 • STREET HOOPS • BLADE 2 • LOST KINGDOMS • COMMANDOS 2 • FIREBUGS
KELLY SLATER'S PRO SURFER • NHL 2003 • TERMINATOR: DAWN OF FATE • CONFLICT DESERT STORM

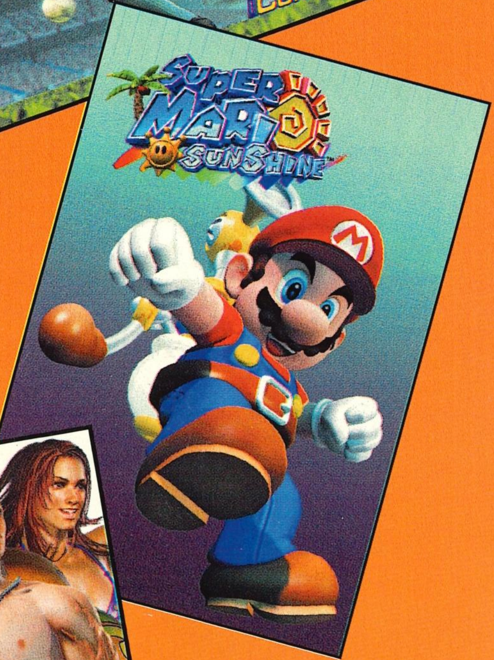
GANHA 1 PLAYSTATION 2

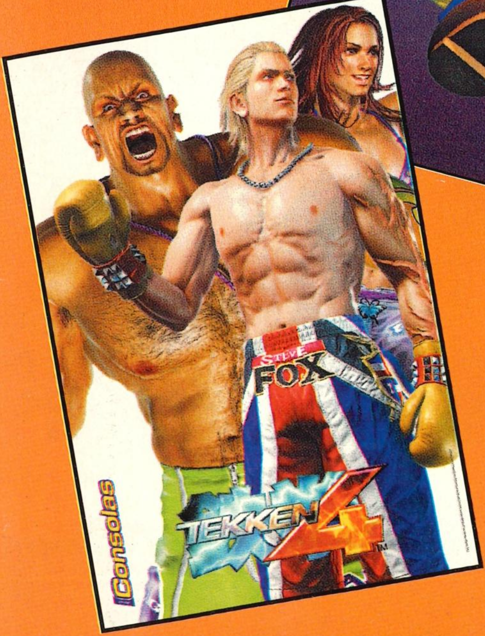

A onda Rock da Comercial é toda minha.
Braga 99.2 • Bragança 93.9 • Castelo Branco/Covilhã 98.2 • Coimbra 90.8
Évora/Beja 92.0 • Faro 96.1 • Guarda 96.1 • Lamego 88.7 • Leiria 89.0 • Lisboa 97.4
Mirandela 91.9 • Portalegre 98.9 • Portimão 88.1 • Porto 97.7 • Santarém 99.8
Setúbal 96.8 • Valença 99.0
www.radiocomercial.iol.pt
RÁDIO COMERCIAL
A Rádio Rock
W/Portugal

MultiConsolas

Grátis! 4 posters





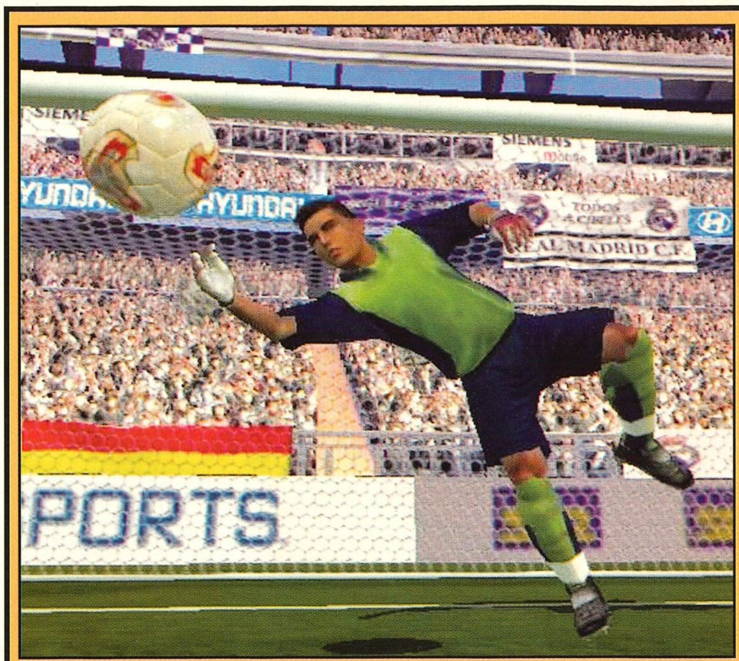


O corpo redactorial da MultiConsolas está à beira da demência. O estado de loucura é tal, que já são poucas as pessoas que ousam visitar as nossas instalações.
Só para terem uma ideia do que estou a falar, vou exemplificar com algumas situações que não deixam margem para dúvidas:
- O Nuno Almeida anda numa de comprar títulos japoneses para a consola Dreamcast. Até aqui, tudo normal. O problema é que os *shooters* nipónicos escolhidos pelo Punk são autênticas lavagens cerebrais, repletas de mensagens subliminares, que o deixam num autêntico estado vegetativo a olhar para o monitor. Chega ao ponto de dizermos: "Nuno, a hora de almoço já acabou, por isso vai mas é trabalhar." Ao qual ele responde algo de verdadeiramente imperceptível, enquanto se começa a babar.
- A Fernanda Andrade começou a falar sozinha. Enquanto testava o *Resident Evil* proferia para os zombies comentários do género: "Sai da frente, ó estúpido!!!", "Anda cá que te rebento as micoses" ou ainda a genial tirada "Põe-te a milhas, ou faço das tuas costelas um jogo de Mikado".
- A Ana Santos entrou em depressão. Desde que deu a pior nota da sua vida a um título, nunca mais foi a mesma e declina tudo que é proposta videojogável. No outro dia queríamos fazer um torneio interno de *Unreal* e ela respondeu simplesmente: "Esse jogo não, mas se for o *Barbie Detective* ainda alinho".
- O Paulo Santos começou a falar japonês, devido à quantidade incalculável de horas que passou a jogar a versão nipónica de *Pro Evolution Soccer 2* e de tanto ouvir os comentários dos comentadores com olhos em bico. Quando chegava à Redacção, em vez dos bons dias habituais, começava a gritar: "SHUUTO", "SHOBU GA HAJIMATTA" ou "BOKU DE TERU".

Com esta gente à minha volta, não sei como é que ainda consigo manter uma estrutura mental minimamente estável. O melhor mesmo é imaginar que estou a trabalhar no Havai, enquanto visualizo o meu *desktop* com jovens nativas a dançar o hula-hula.

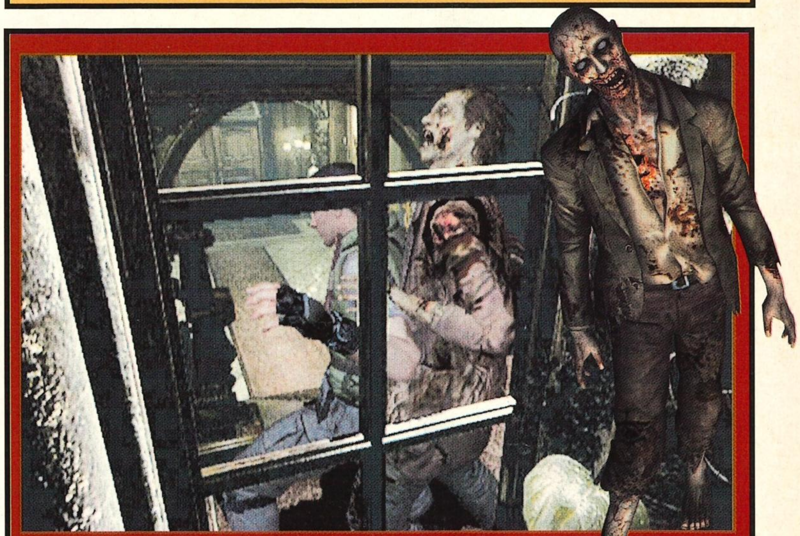
Nuno Catarino

Nota: para o próximo mês fazemos dois anos de vida e para celebrar a data estamos a preparar uma edição muito especial, repleta de surpresas. Livrem-se por isso de a deixar escapar.



30 – FIFA 2003 – A entrevista que todos esperavam.

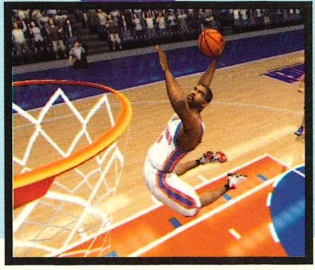
22 – Especial Pro Evolution Soccer 2 – Fumaça de Golo.



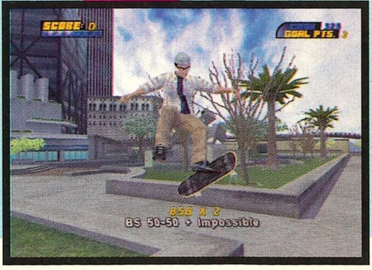
66 – Resident Evil – Zombies às solta na pequena GameCube.

38 - Ratchet & Clank (PS2)

42 – WRC2 (PS2)



46 – NBA 2003 (PS2)



52 – Tony Hawk 4 (PS2)

sumário

Capa

22 – Pro Evolution Soccer 2

Antevisões

22 – Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
38 - Ratchet & Clank (PS2)
40 – Reign of Fire (PS2)
42 – WRC2 (PS2)
44 – Colin McRae Rally 3 (Xbox)
46 – NBA 2003 (PS2)
48 – TY (PS2)
50 – Hitman 2 (PS2/Xbox)
52 – Tony Hawk 4 (PS2)
54 – Quantum Redshift (Xbox)

Testes

63 – MegaMan Zero (GBA)
64 – Conflict Desert Storm (PS2)
66 – Resident Evil (GC)
70 – Tekken 4 (PS2)
74 – Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2)
76 – Legion: Legend of Excalibur (PS2)
78 – Blade 2 (PS2/Xbox)
79 – Street Hoops (PS2/Xbox)
80 – Ferrari 355 Chalenge (PS2)
82 – Shadow of Memories (Xbox)
83 – Lost Kingdoms (GC)
86 – Kelly Slater's Pro Surfer (PS2)
88 – Crazy Taxy 3 (Xbox)
90 – Silent Hill: Inner Fears (Xbox)
91 – Riding Spirits (PS2)
92 – NHL 2003 (PS2)
94 – Commandos 2 (PS2)
96 –Firebugs (PS One)
96 – Star X (GBA)
96 – Super Trucks (PS2)
96 – Pro Tennis WTA Tour (Xbox)
98 – Ninja Assault (PS2)
98 – Super Ghouls & Ghosts (GBA)
98 – Terminator: Dawn of Fate (PS2)
98 – UFC: Throwdown (PS2)
99 – Rescue Heroes: Molten Menace (PS One)
99 – Stuart Little 2 (GBA)
99 – Scooby Doo! Night of 100 Frights (PS2)
99 – Tetris Worlds (Xbox)

Especial

22 – Especial Pro Evolution Soccer 2
30 – Entrevista FIFA 2003
36 – Reportagem BAM! Feliz Aniversário

Mensalmente

3 – Editorial
6 – Notícias
14 – A Chegar
16 – Coleccionáveis
55 – Posters
100 – Acessórios
102 – TOP 100
103 – Inspector X

Truques e Soluções

108 – Truques e Dicas

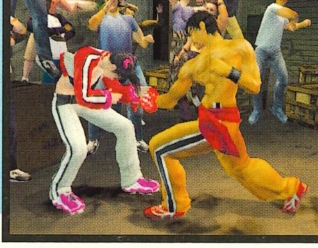
multi Consolas

Director Geral: António Nunes Coordenador Editorial: Rui Rodrigues Director: Nuno Catarino Secretária: Margarida Sousa
Redacção: Ana Santos, Fernanda Andrade, Paulo Santos, Nuno Almeida, Rui Rodrigues, Rogério Jardim Colaboradores: Bruno Mendonça, Gonçalo Lopes, José Bernardino, Pedro Nunes , Fernando Rosado Revisão: Marta Pinho Concepção Gráfica: Rui Silva Arte: Sérgio Caeiro Paginação: António Galveia, Rui Nave, Sérgio Caeiro, Vanda Martins
Produção Gráfica: António Galveia Controlo de Qualidade de Impressão: Rui Nave Director Administrativo e Financeiro: Alexandre Nunes Edição, Redacção, Publicidade e Administração: Goody, SA R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy 1900-825 Lisboa Tel: 21 862 20 31 Fax: 21 862 20 37 e-mail: consolas@goody.pt; correio.mconsolas@goody.pt Nº Contribuinte: 505 000 555
Pré-Impressão: Grafilis - R. Consiglieri Pedroso, 90 - Casal de Santa Leopoldina, Edifício Grafilis - Queluz de Baixo - 2745-553 Barcarena Impressão: Heska Portuguesa, Novo Complexo Fabril, Campo Raso, 2170 Sintra Distribuição: Midesa Tiragem: 20 000 exemplares Registo na DGCS nº 123789 Depósito legal nº 157845/00

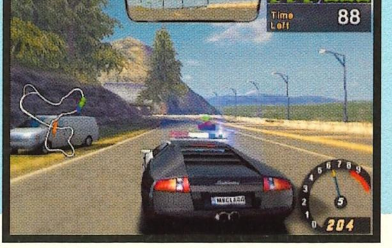
Membro da apct

Revista Mensal
Nº 23
Outubro
2002

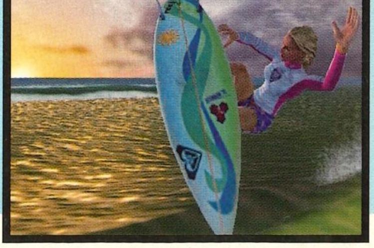
54 – Quantum Redshift (Xbox)



70 – Tekken 4 (PS2)



74 – Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2)

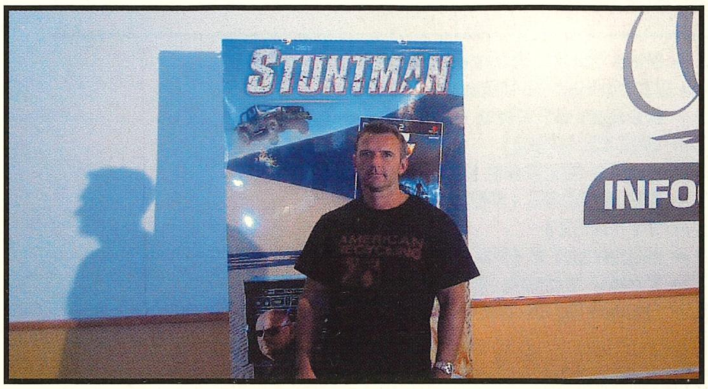


86 – Kelly Slater's Pro Surfer (PS2)

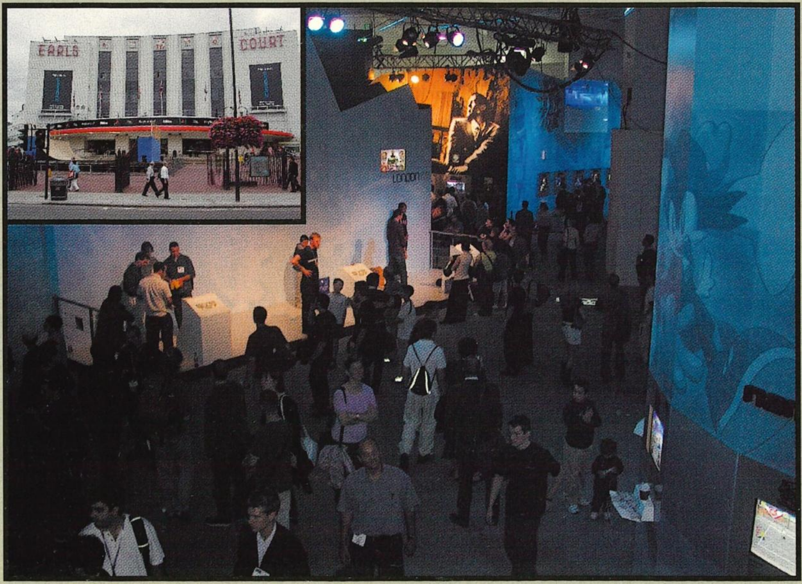
Infogrames no parque Warner

A MConsolas viajou até Madrid, nomeadamente ao parque de diversões Warner, para assistir à apresentação de algumas apostas da Infogrames para este Natal. Mais uma vez, tivemos a oportunidade de rever *Stuntman*, desta feita com acompanhamento do seu criador, o senhor Martin Edmondson.

Depois de umas quantas acrobacias ao volante das máquinas do seguidor de *Driver,* lá fomos nós visitar o louco universo dos Looney Toons, através de *Taz: Wanted.* Saltámos e rodopiámos pelas plataformas do diabo da Tasmânia até nos fartarmos de tanta loucura. Então, foi a vez do homem que veio de Kripton dar um ar da sua graça, em *Superman: Shadow of Apokolyps* e *Superman: The Man of Steel,* e reparámos que os super-heróis não têm descanso, coitadinhos. Por fim, e já um pouco cansados de tanta aventura virtual, fomos desfrutar de um merecido descanso nas alucinantes montanhas russas presentes no parque. Enfim, a vida é dura.



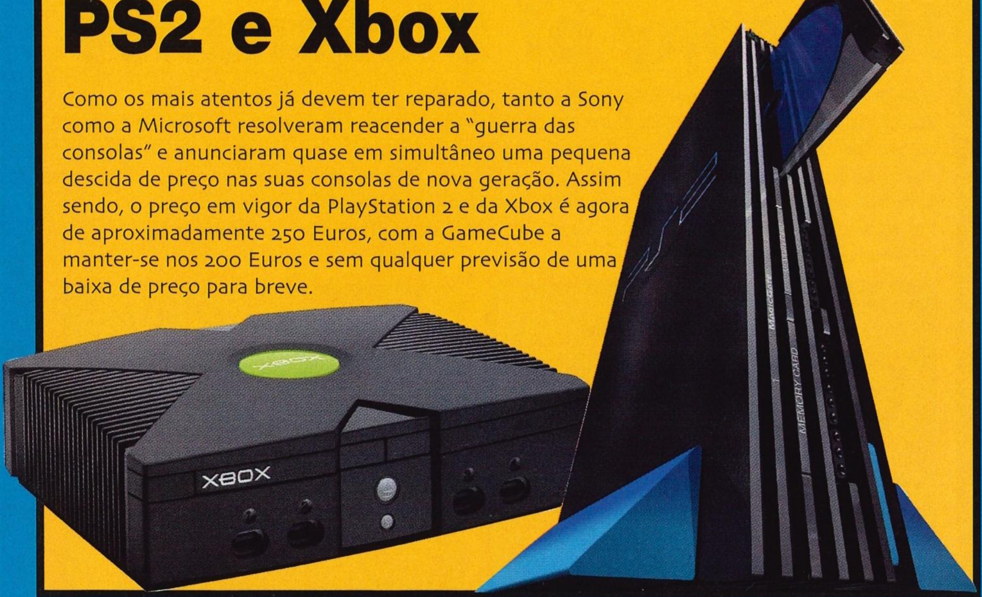
PlayStation Experience



A Sony organizou nesta ECTS um evento único que deu ao grande público a oportunidade de experimentar alguns dos títulos mais esperados para a PS one e PlayStation 2. Contando com a colaboração de várias editoras, como a Konami, Capcom, EA e Eidos, a Sony conseguiu reunir mais de oitenta títulos, de onde se destacaram, entre muitos outros, *Kingdom Hearts, Auto Modellista, Pro Evolution 2* e *Tomb Raider: Angel of Darkness.* Mesmo com entrada paga, este evento foi um sucesso fenomenal, visitado por multidões de jogadores que quiseram experimentar os novos títulos, participar nos torneios e assistir aos vários espectáculos que a Sony providenciou. Os visitantes tiveram ainda direito a alguns brindes, incluindo um CD recheado de *demos* variadas.

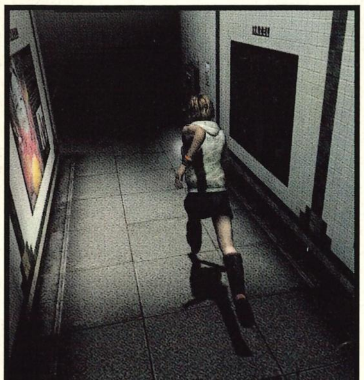
Descida de Preços: PS2 e Xbox

Como os mais atentos já devem ter reparado, tanto a Sony como a Microsoft resolveram reacender a "guerra das consolas" e anunciaram quase em simultâneo uma pequena descida de preço nas suas consolas de nova geração. Assim sendo, o preço em vigor da PlayStation 2 e da Xbox é agora de aproximadamente 250 Euros, com a GameCube a manter-se nos 200 Euros e sem qualquer previsão de uma baixa de preço para breve.



Silent Hill 3

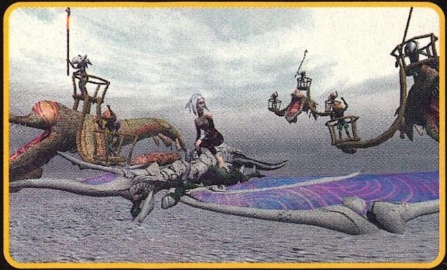
A Konami revelou já algumas novas imagens de *Silent Hill 3*, o novo capítulo de uma das séries mais aterradoras e estranhas de sempre. Tivemos a oportunidade de ver um pouco do jogo em movimento, e todo o ambiente continua a ser muito negro e bizarro. A grande novidade é que pela primeira vez, *Silent Hill* irá contar com uma protagonista feminina, com cabelo curto loiro e roupas informais, que tem já uma animação bastante perfeita. Infelizmente, teremos de esperar até ao próximo ano para embarcar em mais uma viagem perturbante por esta cidade perdida no interior americano, não havendo ainda sequer uma data aproximada de lançamento.



CURTAS

A Sonic Team revelou um novo nível da nova versão de *Phantasy Star Online*, a sair para a GameCube. Esta área será subaquática e tem o nome de Deep Sea Plant.

Panzer Dragoon Orta, um dos títulos mais aguardados para a Xbox, foi adiado para o início de 2003.



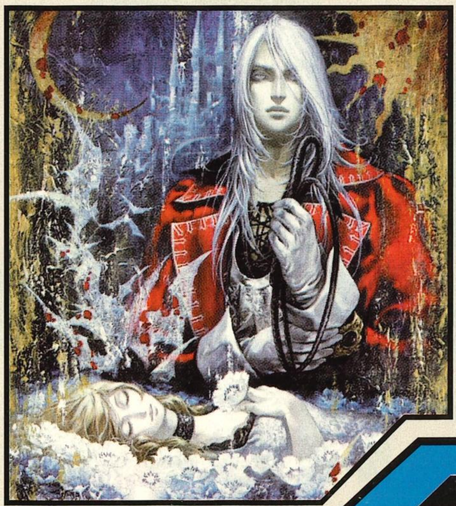
A feira ECTS deste ano causou um grande impacto, sobretudo pela apresentação em primeira mão dos grandes jogos de futebol que aí vêm. Falamos de *FIFA 2003*, *This is Football 2003* e do fabuloso *Pro Evolution Soccer 2*.

Linha de baixo preço da Konami

A Konami Europe vai disponibilizar em breve uma linha de jogos a baixo preço intitulada The Collection, que terá um preço fixo de 29.95 Euros. De momento, apenas seis jogos foram inseridos nesta colecção: *Zone of the Enders*, *Ring of Red*, *Age of Empires II*, *7 Blades*, *International Superstar Soccer* e *Silent Scope*. A Konami pretende assim dar aos jogadores uma oportunidade única para adquirir títulos da companhia a um preço muito atractivo.

Castlevania: Harmony of Dissonance

A saga *Castlevania* continua e o Game Boy Advance foi mais uma vez a plataforma escolhida para o novo capítulo. O protagonista é agora Juste Belmont e também ele terá de acabar "definitivamente" com Drácula. *Harmony of Dissonance* irá contar com uma maior selecção de feitiços, um grafismo mais claro e visível e uma nova função de *quick save* que permite aos jogadores gravarem o seu progresso sempre que quiserem.
Por esta altura, o jogo já deve estar nas lojas, pelo que contem com uma análise já na próxima edição.



Prémios ECTS 2002

Todos os anos, na feira ECTS, um grupo de jornalistas europeus devidamente escolhidos para o efeito, é responsável pela atribuição de prémios em diversas categorias, os quais passamos agora a apresentar:

Melhor Jogo do Show
SPLINTER CELL

Melhor Jogo Consolas do Show
PRO EVOLUTION SOCCER 2

Melhor Jogo Portátil do Show
SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Melhor Jogo Multiplayer do Show
KOREAN MULTIPLAYER PING PONG

Por outro lado, os mais de 750 visitantes do site da ECTS escolheram os seguintes prémios:

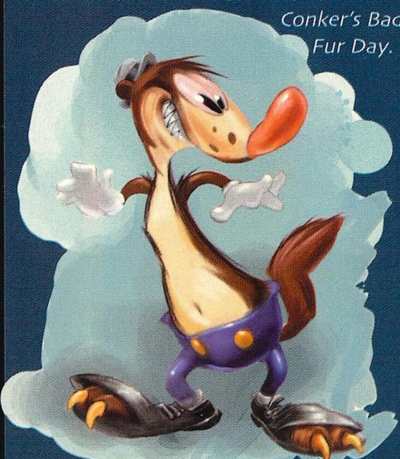
Melhor Consola do Ano
PLAYSTATION 2

Melhor Jogo Consolas do Ano
GRAND THEFT AUTO 3

Editora do Ano
ELECTRONIC ARTS

Crank the Weasel

A Midway está a desenvolver um jogo para as consolas de nova geração, a sair em 2003, onde iremos controlar Crank, uma doninha que é tudo menos heróica e honesta. O jogo misturará acção com exploração, e o objectivo final é conseguir dinheiro suficiente para dar a Crank uma reforma antecipada numa ilha paradisíaca. Sabe-se ainda pouco em concreto sobre a jogabilidade, mas a descrição aponta para uma mistura entre *Ratchet & Clank* e *Conker's Bad Fur Day*.



True Fantasy Live Online

A Microsoft anunciou que se encontra a desenvolver um MMORPG (*massive multiplayer online RPG*) para a Xbox, que irá aproveitar todas as capacidades do serviço Xbox Live. Como o próprio nome indica, o jogo insere-se num ambiente de fantasia repleto de magia, e os jogadores encarnam alter-egos diversos que podem personalizar conforme as suas preferências. Tecnicamente, o jogo tem um aspecto *cel-shaded* e irá tirar partido do novo acessório da Xbox que permite comunicar por voz em tempo real.

Provavelmente, o melhor jogo de futebol do mundo.

Disponível a 1 de Novembro

PlayStation
PlayStation 2
Distribuído por:
KONAMI

(C)2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation" and "" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. Todos os Direitos Reservados.

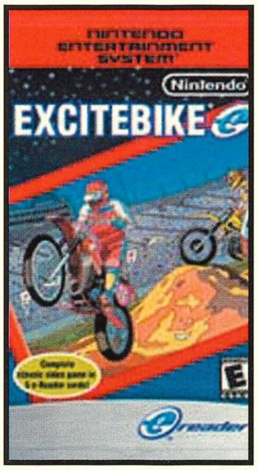
Vencedor Passatempo GameCube

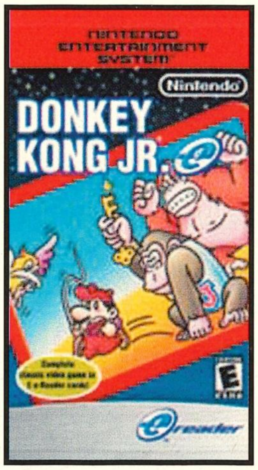
Depois de muitas indecisões, está finalmente terminada a escolha do grande vencedor do passatempo GameCube. As frases de qualidade abundavam, mas foi: **JOEL MONTEIRO ALVES FERREIRA** o escolhido para se deleitar com uma consola novinha em folha. Aqui fica a sua frase:

"GameCube: Mais vale pequenina e brincalhona que grande e molengona!"

Card E-Reader

O dispositivo Card E-Reader começa a mostrar algumas das suas potencialidades. Já está à venda nos Estados Unidos por cerca de 45 dólares e existem agora umas cartas especiais que contêm alguns clássicos da NES, que depois de transferidos para o E-Reader podem ser jogados no Game Boy Advance. Cada uma destas cartas, ilustrada com um desenho do jogo respectivo, custa cinco dólares. O E-Reader é um dispositivo semelhante a um cartucho que consegue ler códigos impressos em cartas coleccionáveis, o que permite visualizar não só informações detalhadas sobre a carta como também pequenos programas como os já citados jogos.



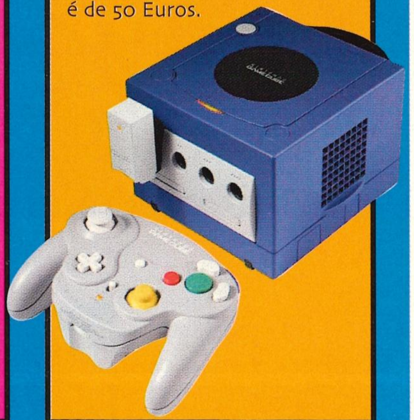


James Cameron's Dark Angel na Xbox e PS2

Dark Angel é um jogo de acção na terceira pessoa que se encontra actualmente a ser desenvolvido para as máquinas de 128 bits da Sony e Microsoft. O jogo baseia-se na série de TV com o mesmo nome, e irá pôr os jogadores no papel de Max, uma jovem que tem vários poderes graças à engenharia genética. Ao que se sabe, *Dark Angel* contará com cerca de 30 missões que se desenrolarão através de 6 localizações distintas. O seu lançamento está previsto para Novembro de 2002.

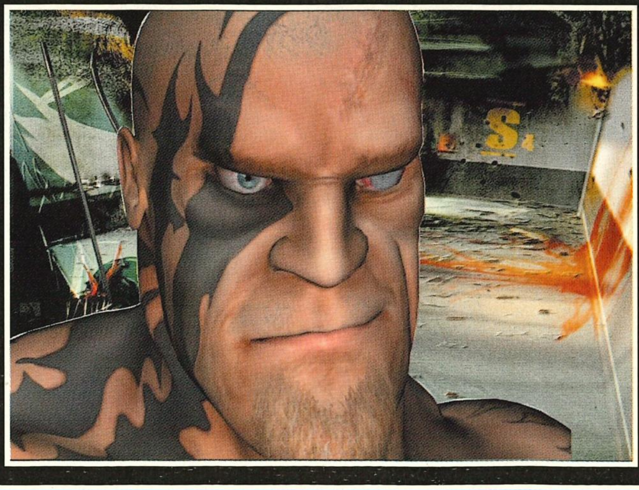
Wavebird na Europa

A Nintendo está a planear lançar no mercado europeu, em finais de Novembro, o aclamado controlador sem fios Wavebird. Dado que este comando funciona através de ondas rádio e não através de infra vermelhos, não é afectado por possíveis obstruções entre a consola e o receptor, o que é um enorme salto qualitativo relativamente a outros controladores do género. O preço previsto deste acessório é de 50 Euros.



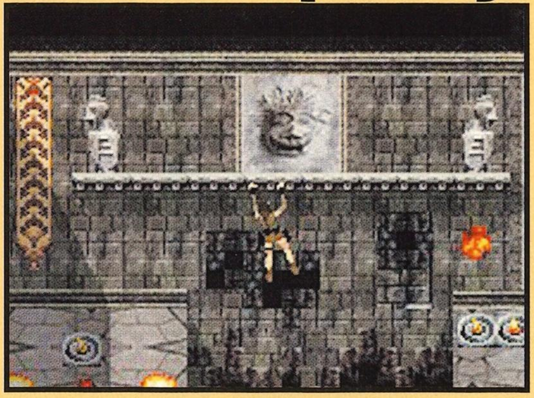
Four Horsemen of the Apocalypse

As consolas de nova geração, nomeadamente Xbox, GameCube e PS2, irão receber lá mais para o final de 2003, o tenebroso *Four Horsemen of the Apocalypse*. Este será um jogo de acção pura, onde, segundo os seus programadores, a brutalidade atingirá níveis nunca antes vistos em qualquer videojogo. De salientar que o grafismo está a ser tratado com muito cuidado, estando a cargo de dois artistas de BD conceituados, de seu nome Simon Bisley e Dave deVries.
Contem com mais informações nas próximas edições da MConsolas.



Tomb Raider: Prophecy

Também os possuidores de um Game Boy Advance terão a oportunidade de jogar um novo título de Lara Croft antes do Natal. Intitulado *Prophecy*, este jogo segue o conceito dos anteriores, com esta personagem carismática a envolver-se em diversas aventuras pelo mundo fora.
A grande novidade é que será a Ubi Soft a lidar com esta licença na consola portátil da Nintendo, ao invés da habitual Eidos, que irá editar *Angel of Darkness*.

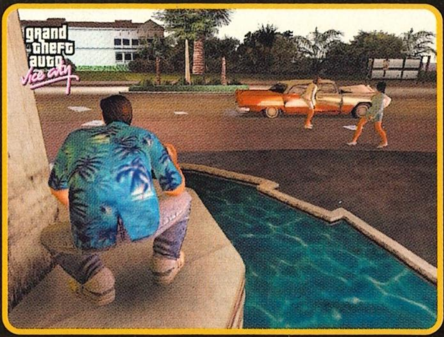


Grand Prix Challenge na PlayStation 2

Curiosamente, no mesmo dia em que a Infogrames declarou que não ia lançar *Grand Prix* de Geoff Crammond's para a Xbox, informou também que estava a trabalhar num título do mesmo género para a PS2. Para já, sabe-se que *Grand Prix Challenge* irá abordar o circo da Fórmula 1 a partir de uma perspectiva completamente diferente dos demais títulos do género, para que desta forma possa agradar, não só aos fãs da F1, como a todos os outros jogadores. Como não podia deixar de ser, todas as licenças serão oficiais, pelo que poderemos contar com 22 carros e 17 circuitos recriados oficialmente a partir dos seus homónimos reais. Aguardem mais notícias para breve.

CURTAS

GTA Vice City dará uma importância ainda maior à componente da rádio, e prova disso é o facto de estar já planeado o lançamento comercial dos oito CDs da sua banda sonora, todos eles recheados de *hits* dos anos 80. Sabe-se também que alguns dos locutores de *GTA III* voltarão a marcar presença em *Vice City*.



Foi confirmada a conversão de *Medal of Honor: Frontline* tanto para GameCube como para Xbox.

MORENA 24 ANOS
idade, sexo, não importa, todos jogam.

TODA MOLHADA...
na água, na neve, na lama, na cidade, no campo, na montanha, são alguns dos locais onde o jogo se pode passar.

FUI ÀS NUVENS...
Ace Combat, Deadly Skies, são jogos de aviões que te levam às nuvens.

www.nivelx.pt
jogos usados para consolas

A 3 OU 4 SABE MELHOR...
aproveita as opções multi-jogador que os jogos te dão.

ABERTA 24 HORAS...
para poderes consultar o catálogo ou comprar via internet .

SÃO MESMO BOAS...
as promoções que temos para ti!

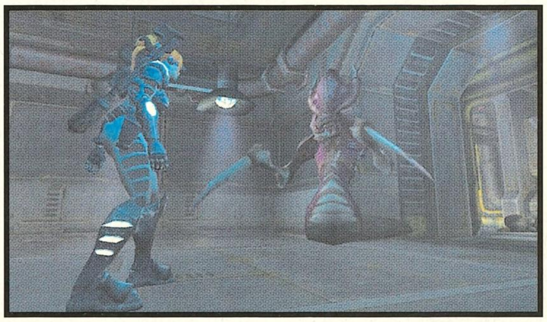
À ESPERA DE SEREM MONTADAS...
são 39 as motas que estão à tua espera em Moto GP 2 (Ps2).

##############
envio grátis
do catálogo
Tel.
22 2007928
(das 10:15 às 17:00)
##############

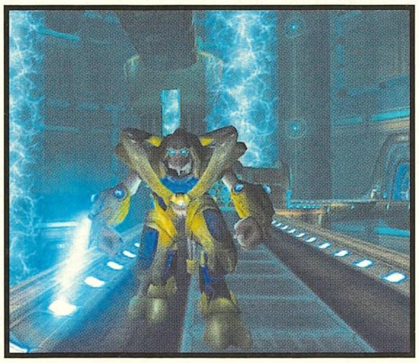
Starcraft Ghost

Foi anunciado no Tokyo Game Show o novo jogo da Blizzard, a companhia que criou *Diablo* e *Warcraft*. Intitulado *Starcraft Ghost*, este é um jogo de acção na terceira pessoa onde a exploração furtiva desempenha um papel fundamental. Como o próprio nome indica, o jogo insere-se no universo de *Starcraft* e aproveita as unidades e raças da saga. Aliás, a protagonista, Nova, pertence a uma das classes do mencionado jogo de estratégia, os Ghost, cujos agentes possuem poderes paranormais e habilidades físicas extraordinárias.

Este título está a ser desenvolvido em parceria com a Nihilistic (*Vampire: The Masquerade*) e ambas as equipas estão empenhadas em criar uma experiência única e envolvente, sempre com múltiplas soluções e caminhos a tomar ao longo dos níveis. Outro pormenor interessante será a inclusão de veículos controláveis.



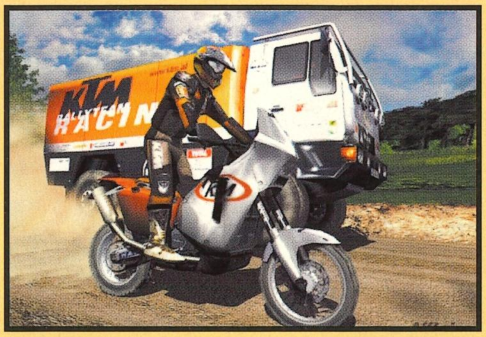
Apesar de a Blizzard ter reforçado que este é um jogo de consolas, não se sabe ainda qual será ou serão a(s) plataforma(s) de eleição. Quanto ao lançamento, tudo aponta para finais de 2003.



Dakar 2

A Acclaim está a desenvolver um novo jogo de rali de características *arcade*, cujo lançamento está agendado para Fevereiro de 2003 nas três consolas de nova geração. *Dakar 2* contará com vários carros e motas licenciados, sendo de destacar que estes poderão sofrer danos ultra realistas durante as corridas.

O jogo terá uma grande interacção com os elementos dos cenários, como por exemplo animais, pessoas, vegetação, etc., com as provas a decorrer em locais variados, que vão de França e Espanha a Marrocos.



Final Fantasy Tactics Advance

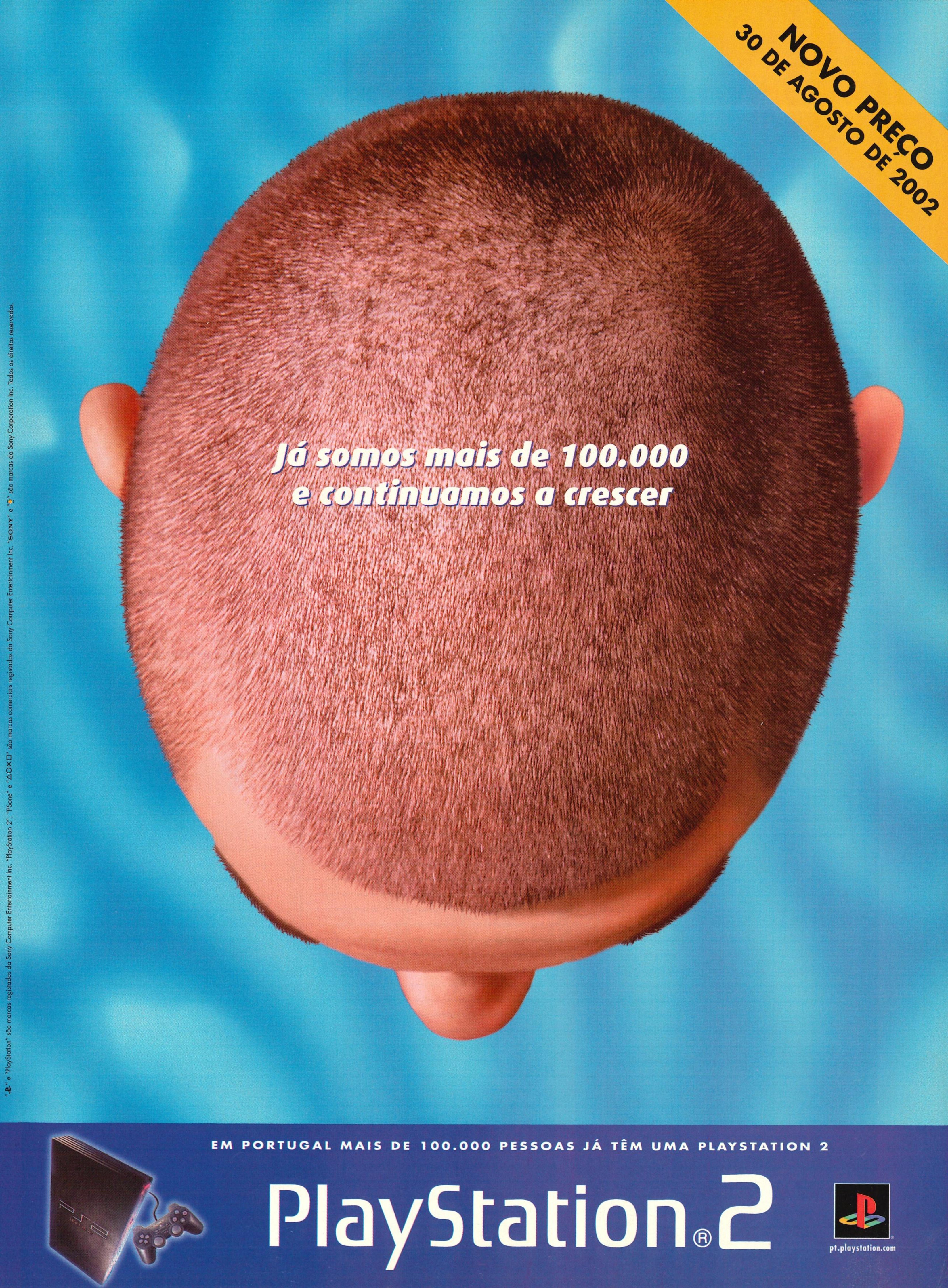
Já são conhecidos alguns pormenores concretos sobre este título e tudo parece apontar que esta não será uma conversão directa do jogo PS one, com algumas mudanças a visarem uma audiência mais jovem.

A história do jogo começa quando três amigos descobrem um livro com as iniciais FF, que ao ser aberto transforma o mundo à sua volta, começando assim a aventura.

Para quem não sabe, este título será um RPG de estratégia para GBA, onde teremos várias classes ao nosso dispor, estando o seu lançamento no Japão previsto para o final deste ano, ainda não se sabe as datas de eventuais conversões para outros territórios.

N.U.D.E., uma ideia nipónica muito especial

A ser desenvolvido para Xbox pelos mesmos criadores da série *Sakura Taisen*, N.U.D.E. (*Natural Ultimate Digital Experiment*) é um jogo onde poderemos comunicar virtualmente com uma Cyborg de nome P.A.S.S. (Personal Assistant Secretary System). O jogo usará uma tecnologia de reconhecimento vocal em tempo real, e a nossa personagem terá um vasto leque de expressões de modo a reflectir o seu estado de espírito. Este bizarro título deverá sair no Japão na Primavera de 2003, não tendo sido anunciadas datas de uma eventual conversão europeia.



NOVO PREÇO
30 DE AGOSTO DE 2002
Já somos mais de 100.000
e continuamos a crescer
"" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2", "PSone" e "△○×□" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "" são marcas da Sony Corporation Inc. Todos os direitos reservados.
EM PORTUGAL MAIS DE 100.000 PESSOAS JÁ TÊM UMA PLAYSTATION 2
PlayStation®2
pt.playstation.com

A Chegar

LANÇAMENTOS PREVISTOS PARA OUTUBRO E NOVEMBRO

PS2

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Barbarian	Acção	Virgin	Ecofilmes
Blade 2	Acção	Activision	Ecofilmes
Conflict Desert Storm	Acção	SCI	Inforjogos
Futurama	Acção	SCI	Inforjogos
Grand Theft Auto: Vice City	Acção	Take 2	Inforjogos
Hitman 2	Acção	Eidos	Ecofilmes
Lethal Skies	Acção	THQ	Ecofilmes
No One Lives Forever 2	Acção	Fox	Inforjogos
Onimusha 2	Acção	Capcom	Electronic Arts
Prisioner of War	Acção	Codemasters	Ecofilmes
Project Zero	Acção	Wanadoo	PlayGames
Starsky & Hutch	Acção	Empire	Inforjogos
Terminator: Dawn of Fate	Acção	Infogrames	Infogrames
The Thing	Acção	Universal Interactive	Inforjogos
Akira Psycho Ball	Arcade	Infogrames	Infogrames
Parappa The Rapper 2	Arcada	SCEE	Lusomundo
Largo Winch	Aventura	Ubi Soft	Ecofilmes
Scooby Doo Night of 100 Frights	Aventura	THQ	Ecofilmes
Tekken 4	Beat'em Up	Namco	Lusomundo
Colin McRae Rally 3	Corridas	Codemasters	Ecofilmes
Gumball 3000	Corridas	SCI	Inforjogos
NHL 2003	Desporto	E.A	Electronic Arts
Need For Speed Hot Pursuit 2	Corridas	EA	Electronic Arts
Riding Spirits	Corridas	Bam! Entertainment	Ecofilmes
Shox	Corridas	EA	Electronic Arts
Toca Race Driver	Corridas	Codemasters	Ecofilmes
Total Immersion Racing	Corridas	Inforjogos	
World Rally Championship 2	Corridas	SCEE	Lusomundo
Agassi Tennis	Desporto	Cryo	PlayGames
Agressive Inline	Desporto	Acclaim	Lusomundo
Disney Golf	Desportivo	Disney	Electronic Arts
FIFA 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
Gravity Games	Desporto	Midway	Ecofilmes
ISS - Budget	Desporto	Konami	Ecofilmes
Isto é Futebol 2003	Desporto	SCEE	Lusomundo
Kelly Slater's Pro Surfer	Desporto	Activision	Ecofilmes
LMA Manager2003	Desporto	Codemasters	Ecofilmes
Mat Hoffman's 2 Pro BMX	Desporto	Activision	Ecofilmes
MX Superfly	Desporto	THQ	Ecofilmes
NBA 2 Night 2002	Desporto	Konami	Ecofimes
NHL 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
NHL Hitz 2003	Desporto	Midway	Ecofilmes
Premier Manager 2002	Desporto	Infogrames	Infogrames
Pride FC	Desporto	THQ	Ecofilmes
Pro Tennis WTA Tour	Desporto	Konami	Ecofilmes
RC Sports- Copter Challenge	Desporto	THQ	Ecofilmes
Slam Tennis	Desporto	Infogrames	Infogrames
Smash Court Tennis Pro	Desporto	Namco	Lusomundo
Soccer Slam	Desporto	Sega	Infogrames
Street Hoops	Desporto	Activision	Ecofilmes
Tour De France	Desporto	Konami	Ecofilmes
Transworld Surf	Desporto	Infogrames	Infogrames
Ultimate Fighting Championship	Desporto	Ubi Soft	Ecofilmes
WTA Tour Tennis	Desporto	Konami	Ecofilmes
WWF Smackdown: Just Bring It	Desporto	THQ	Ecofilmes
Commandos 2	Estratégia	Eidos	Ecofilmes
Ghost Master	Estratégia	Empire	Inforjogos
Heroes of Might & Magic	Estratégia	Midas	PlayGames
Robocop	FPS	Virgin	Ecofilmes
The Sum of All Fears	FPS	Ubi Soft	Ecofilmes
Rocket Power: Beach Bandits	Plataformas	THQ	Ecofilmes
Stitch Experiment 626	Plataformas	SCEE	Lusomundo
Taz Wanted	Plataformas	Infogrames	Infogrames
Britney Spears Dance Beat	Puzzle	THQ	Ecofilmes
Grandia 2	RPG	Ubi Soft	Ecofilmes
Legaia 2: Duel Saga	RPG	EIDOS	Ecofilmes
Legion: Legend of Excalibur	RPG	Midway	Ecofilmes
Summoner 2	RPG	THQ	Ecofilmes
Warriors of Might & Magic	RPG	Midas	PlayGames
Ninja Assault	Shooter Arcade	Namco	Lusomundo
Twin Calibre	Shooter Arcade	Rage	Inforjogos
Time Splitters 2	Shoot'em Up	Eidos	Ecofilmes

PSOne

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
007 The World Is Not Enought	Acção	EA	Electronic Arts
Rainbow Six: Lone Wolf	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Spec Ops: Airbourne Division	Acção	Take 2	Inforjogos
Metal Slug X	Arcade	Virgin	Ecofilmes
Largo Winch	Aventura	Ubi Soft	Ecofilmes
Capcom Vs SNK Pro	Beat'em Up	Capcom	Electronic Arts
FireBugs	Corridas	SCI	Lusomundo
Formula 1 Arcade	Corridas	SCI	Lusomundo
Need for Speed Porsche 2000	Corridas	EA	Electronic Arts
FIFA 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
Klonoa Beach Volleyball	Desporto	SCI	Lusomundo
Lilo and Stitch	Plataformas	SCEE	Lusomundo

Xbox

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Blade 2	Acção	Activision	Ecofilmes
Bruce Lee	Acção	Universal Interactive	Inforjogos
Futurama	Acção	SCI	Inforjogos
Hitman 2	Acção	Eidos	Ecofilmes
Giants	Acção	Eidos	Ecofilmes
Silent Hill 2: Inner Fears	Acção	Konami	Ecofilmes
Starsky & Hutch	Acção	Empire	Inforjogos
The Fewllowship of The Ring	Acção	Universal Interactive	Inforjogos
The Thing	Acção	Universal Interactive	Inforjogos
Crazy Taxi 3: High Roller	Arcade	Sega	Infogrames
Largo Winch	Aventura	Ubi Soft	Ecofilmes
Shadow of Memories	Aventura	Konami	Ecofilmes
Colin McRae Rally 3	Corridas	Codemasters	Ecofilmes
Need For Speed Hot Pursuit 2	Corridas	EA	Electronic Arts
Quantum Redshift	Corridas	Microsoft	Microsoft
Splashdown	Corridas	Infogrames	Infogrames
Total Immersion Racing	Corridas	Empire	Inforjogos
World Sports Cars	Corridas	Empire	Inforjogos
Dave Mirra Pro BMX 2	Desporto	Acclaim	Ecofilmes
Deathrow	Desporto	Ubi Soft	Ecofilmes
FIFA 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
FILA World Tour Tennis	Desporto	THQ	Ecofilmes
Kelly Slater's Pro Surfer	Desporto	Activision	Ecofilmes
LMA MAnager2003	Desporto	Codemasters	Ecofilmes
Mat Hoffman's 2 Pro BMX	Desporto	Activision	Ecofilmes
NHL 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
NHL Hitz 2003	Desporto	Midway	Ecofilmes
Redcard Soccer	Desporto	Midway	Ecofilmes
Soccer Slam	Desporto	Sega	Infogrames
Street Hoops	Desporto	Activision	Ecofilmes
Commandos 2	Estratégia	Eidos	Ecofilmes
Hunter: The Reckoning	FPS	Virgin	Ecofilmes
Tom Clancy's: Ghost Recon	FPS	Ubi Soft	Ecofilmes
Turok Evolution	FPS	Acclaim	Ecofilmes
Unreal Championship	FPS	Infogrames	Infogrames
Baldur's Gate: Dark Alliance	RPG	Virgin	Ecofilmes
Hitman 2	Shoot'em up	Eidos	Ecofilmes
Time Splitters 2	Shoot'em Up	Eidos	Ecofilmes
Yager	Shoot'em Up	THQ	Ecofilmes

GB Advance

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Barbarian	Acção	Virgin	Ecofilmes
Castlevania: Harmony Of Diss	Acção	Konami	Concentra
Comix Zone	Acção	Sega	Infogrames
Deadly Skies	Acção	Konami	Concentra
Disney's Lilo &Stitch	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Duke Nukem Advanced	Acção	Take 2	Inforjogos
Megaman Zero	Acção	Capcom	Electronic Arts
Sound of Thunder	Acção	Bam! Entert	Ecofilmes
Star Fight	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Star Wars EP2 Attack Of The Clones	Acção	THQ	Ecofilmes
Stuart Little 2	Acção	Activision	Ecofilmes
Top Gun	Acção	Virgin	Ecofilmes
Turok: Evolution	Acção	Acclaim	Lusomundo
XXX	Acção	Activision	Ecofilmes
Yoshi's Island: Super Mario Advance	Acção	Nintendo	Concentra
Broken Sword	Aventura	Ubi Soft	Ecofilmes
Spirit	Aventura	THQ	Ecofilmes
Black Belt Challenge	Beat'em Up	THQ	Ecofilmes
Street Fighter Alpha 3	Beat'em Up	Ubi Soft	Ecofilmes
Colin McRae 2	Corridas	Ubi Soft	Ecofilmes
Driver 2 Advance	Corridas	Infogrames	Infogrames
Geoff Crammond's Grand Prix 4	Corridas	Infogrames	Infogrames
Agressive Inline	Desporto	Acclaim	Lusomundo
Dave Mirra BMX	Desporto	Acclaim	Lusomundo
Kelly Slater's Pro Surfer	Desporto	Activision	Ecofilmes
Mat Hoffman's 2 Pro BMX	Desporto	Activision	Ecofilmes
Speedball 2	Desporto	Infogrames	Infogrames
SSX Tricky	Desporto	EA	Electronic Arts
Worms World Party	Estratégia	Ubi Soft	Ecofilmes
The Sum of All Fears	FPS	Ubi Soft	Ecofilmes
Wolfenstein 3D	FPS	Bam! Entertainment	Ecofilmes
Disney's Magical Quest	Plataformas	Nintendo	Concentra
Earthworm Jim 2	Majesco	Plataformas	Inforjogos
Samurai Jack	Plataformas	Bam! Entertainment	Ecofilmes
Super Ghouls N Ghost	Plataformas	Capcom	Electronic Arts
Britney Spears Dance Beat	Puzzles	THQ	Ecofilmes
Mister Driller 2	Puzzles	Infogrames	Infogrames
Pinball of the Dead	Puzzles	Sega	Infogrames
ZooCube	Puzzles	Acclaim	Lusomundo
Breath of Fire 2	RPG	Ubi Soft	Ecofilmes
Dokapon	RPG	Ubi Soft	Ecofilmes
The Fellowship of The Ring	RPG	Universal Interactive	Inforjogos

GB Color

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Diva Straz	Acção	Mattel	Inforjogos
Planet of The Apes	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes

GameCube

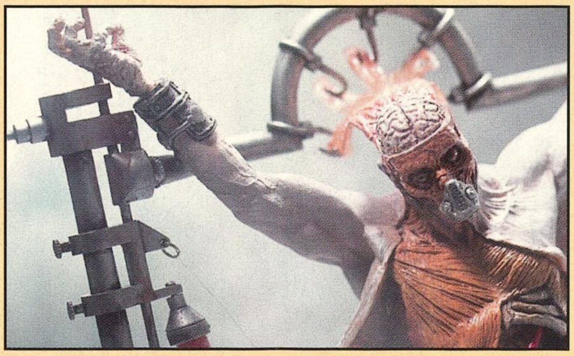
JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Disney's Magical Mirror	Acção	Nintendo	Concentra
Eternal Darkness	Acção	Nintendo	Concentra
Futurama	Acção	SCI	Inforjogos
Gauntlet Dark Legacy	Acção	Midway	Ecofilmes
James Bond 007: Agent Under Fire	Acção	EA	Electronic Arts
Resident Evil	Acção	Capcom	Electronic Arts
StarFox Adventures: Dinosaur Planet	Acção	Nintendo	Concentra
Largo Winch	Aventura	Ubi Soft	Ecofilmes
Need For Speed Hot Pursuit 2	Corridas	EA	Electronic Arts
Smuggler's Run: Warzones	Corridas	Take 2	Inforjogos
Agressive Inline	Desporto	Acclaim	Lusomundo
Beach Spikers	Desporto	Sega	Infogrames
Disney Sports Football	Desporto	Konami	Concentra
FIFA 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
Kelly Slater's Pro Surfer	Desporto	Activision	Ecofilmes
Mat Hoffman's 2 Pro BMX	Desporto	Activision	Ecofilmes
MX Superfly	Desporto	THQ	Ecofilmes
NHL 2003	Desporto	E.A.	Electronic Arts
NHL Hitz 2003	Desporto	Midway	Ecofilmes
Redcard Soccer	Desporto	Midway	Ecofilmes
Soccer Slam	Desporto	Sega	Infogrames
Doshin The Giant	Estratégia	Nintendo	Concentra
Mario Party 4	Party Game	Nintendo	Concentra
Super Mario Sunshine	Plataformas	Nintendo	Concentra
ZooCube	Puzzles	Acclaim	Lusomundo

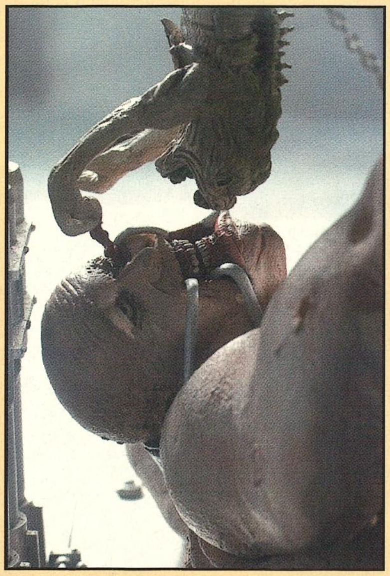
Nota: Estes dados foram fornecidos pelos respectivos distribuidores, estando sujeitos a alteração.

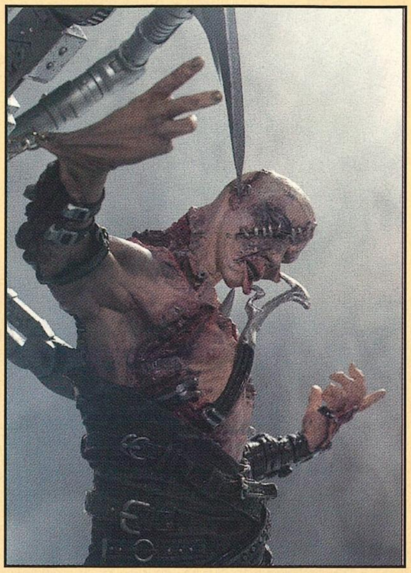
PlayStation 2
REFLECTIONS
ATARI
CHAPMAN
"A PARTIR DE AGORA TERÁS DE FAZER MUITO MAIS DO QUE CONDUZIR"
STUNTMAN
DOS CRIADORES DA SÉRIE DRIVER
PlayStation 2
STUNTMAN
DESCOBRE MAIS EM
WWW.STUNTMAN-GAME.COM
Stuntman™. Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Tortured Souls 2: The Fallen

A dupla Clive Barker e Todd McFarlane juntou-se para dar vida a mais um grupo de doentias *action-figures*, numa colecção com o selo de qualidade da McFarlane Toys.
Tortured Souls 2: The Fallen é a esperada sequela da linha de figuras que tanto sucesso obteve em 2001 e que desta vez parece querer horrorizar qualquer fã de Barker.
A partir do mês de Outubro vamos poder encontrar mais seis almas penadas em pleno momento de agonia profunda. Mas se forem facilmente impressionáveis fujam a sete pés, pois o detalhe foi realmente levado ao extremo e o *gore* é simplesmente do que de mais doentio foi feito até hoje. Imperdível!!!

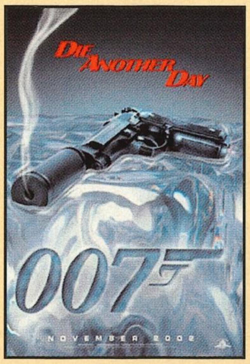


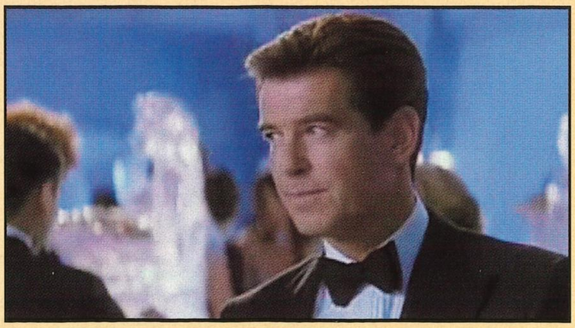


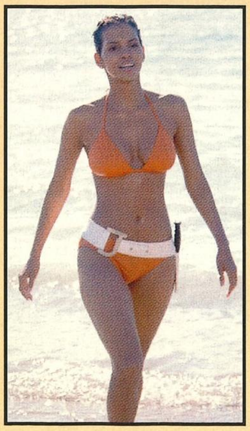


As Cartas de Die Another Day

Os fãs do famoso James Bond podem, um pouco antes do lançamento da nova sequela da série 007, *Die Another Day*, ver algumas das mais poderosas imagens do filme, bem como tirar as medidas às novas Bond Girls.
Como já era esperado, todas as atenções estão viradas para Halle Barry, a moçoila que surpreendentemente arrebatou a estatueta dourada de Melhor Actriz deste ano, pois promete algumas sequências de cortar a respiração no papel de Jinx.
Mas nesta colecção também Pierce Brosnan dá cartas. Principalmente nas gravuras autografadas, que vão aparecer em cada *display*.
Um lançamento que deverá rebentar nas lojas da especialidade no início do Inverno.





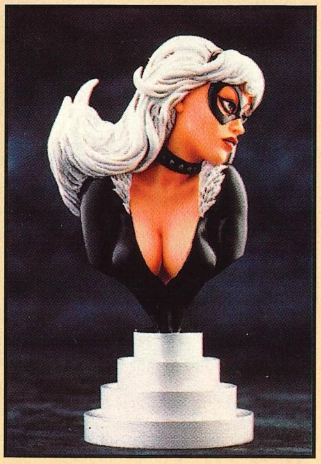


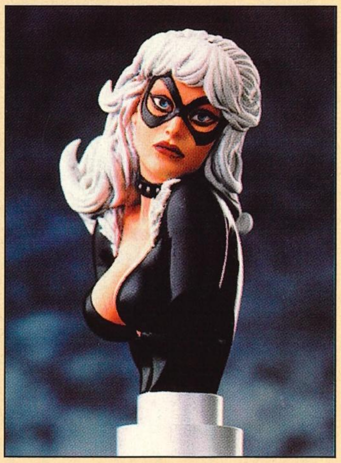
Groo em PVC

A FAMOSA OBRA - PRIMA DE SERGIO ARAGONÉS, GROO, ACABOU DE GANHAR UM GENIAL CONJUNTO DE FIGURAS EM PVC COM TODAS AS SUAS MAIS CONHECIDAS PERSONAGENS.
Além de Ruferto e seu dono, podem contar com o Chakaal, Minstrel ou o Taranto, numa colecção que totaliza mais sete bonecos bem detalhados.
Este lançamento da Dark Horse vai estar disponível nas lojas da especialidade no decorrer deste mês, por isso, se forem fãs dos *comics* de Aragonés, não ousem perder mais esta edição do herói mais estúpido do mundo.

Busto Arrojado

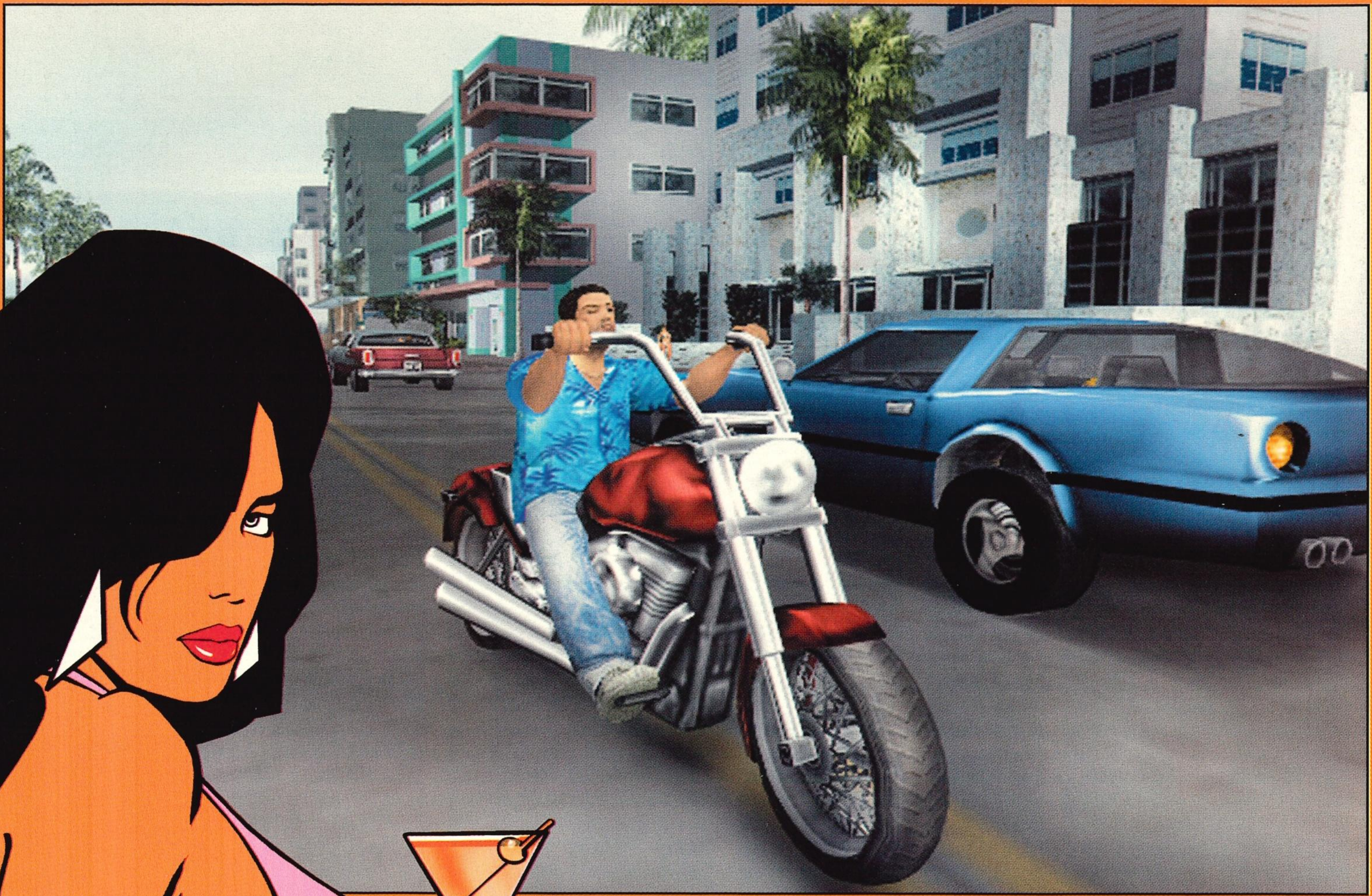
A conhecida vilã/heroína das histórias da Marvel, que habitualmente se encontra nas páginas do Homem Aranha, a Gata Negra (Black Cat) foi parar às mãos do conhecido escultor Randy Bowen. O artista não esteve com meias medidas e puxou, como podem ver pelas imagens, pelo poderio físico da menina, característica que deverá deixar muito boa gente com a respiração ofegante.
Como já devem ter adivinhado, estamos a falar de mais um mini-busto, para juntar à longa colecção da Marvel, que chegará às lojas no decorrer do mês de Dezembro.





A BD de Shinobi

Depois do anúncio sobre o regresso da mítica série *Shinobi* ao mundo dos videojogos, eis que a Dark Horse tenta aproveitar o filão, preparando-se para lançar, no decorrer do mês de Novembro, um *comic* intitulado *Shinobi: The Rise of Hotsuma*.
Os eventos apresentados neste *one-shot* pela dupla Scott Allie e Paco Medina antecedem tudo o que vai ser descrito no jogo, o que por si só torna esta edição em algo de fundamental para os fãs deste genial título.
Para acabar, convém dizer que ainda nas páginas de *Rise of Hotsuma* poderemos encontrar muitas entrevistas aos autores da obra, bem como algumas informações do tipo "behind de scenes".



Grand Theft Auto Vice City

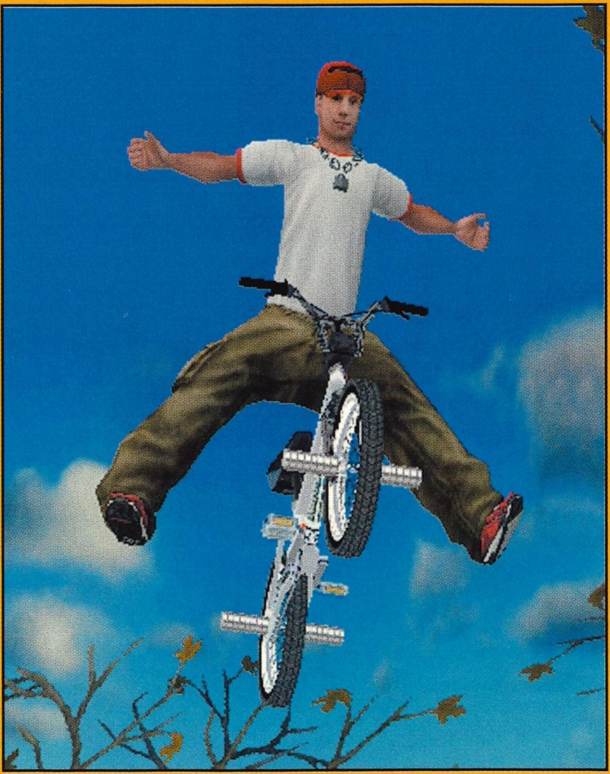
A data de lançamento desta aguardada sequela vai-se aproximando e os detalhes vão sendo finalmente revelados. Que o jogo se situa numa cidade muito semelhante a Miami e que se insere na louca década dos anos 80 é algo que já todos sabem. Contudo, sabe-se já também que existirão muitos veículos novos, como motos, barcos e carros funerários – estes últimos com missões próprias – perfazendo um total de 100 viaturas. Já o arsenal inclui agora mais de 40 instrumentos de destruição, que vão desde espadas a bazucas.

Outra grande novidade é a possibilidade de entrar em diversos edifícios, como discotecas ou centro comerciais e a existência de uma banda sonora com artistas conhecidos, que vai incluir inúmeros êxitos dos anos 80.

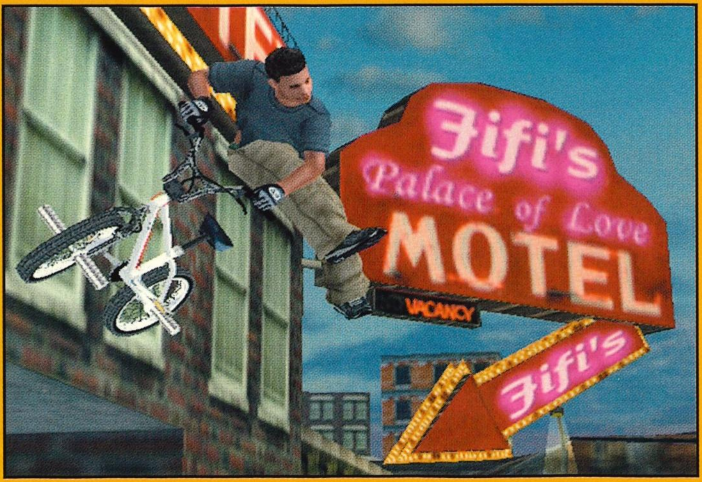
No geral, tudo nesta sequela foi melhorado relativamente a *GTA III*, desde o grafismo à estrutura das missões, passando pelo sistema de danos, que é agora muito mais realista e pela organização da cidade, que se apresenta muito mais variada e colorida.

A espera torna-se cada vez mais difícil, mas alegrem-se, pois é já em Novembro que o jogo chegará às lojas.

POLICE
NO
TRESPASSING
VIOLATORS
WILL BE SHOT
SURVIVORS
WILL BE
OT AGAIN



Dave Mirra BMX XXX



O novo *Dave Mirra* deu nas vistas na ECTS, não por propor nada de espectacularmente novo, mas pela forma agressiva como foi apresentado. Como o XXX deixa antever, as tendências *hardcore* são bem visíveis, o que nos deixa apreensivos relativamente ao produto final. Só para terem uma ideia do que estamos a falar, foi criado um *boob system*, para simular na perfeição o balancear dos seios desnudados das meninas de serviço, bem como algumas cenas de fazer corar o mais arrojado dos *gamers* – ver um tipo vestido de bebé a urinar para dentro de uma piscina é realmente demais.

E não vos queremos contar qual o conteúdo do DVD que nos foi oferecido na feira de Londres, com uma espécie de *making of* deste jogo, bastando dizer que as strippers eram realmente às dezenas.

Resumindo, um autêntico *must* que nos deixa mortinhos para testar a versão beta que deve estar a chegar à redacção da MConsolas.

NINTENDO
GAMECUBE™
Mário está de volta para limpar o mundo.
A partir de 4 de Outubro.
Super Mario Sunshine © 2002 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo.
SUPER MARIO SUNSHINE™
Life's a game
www.nintendo-europe.com

Pro Evolution Soccer 2

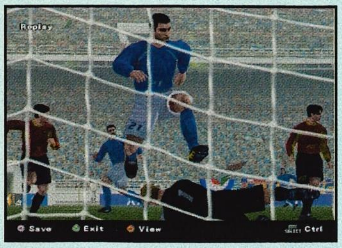
Konami contra-ataca

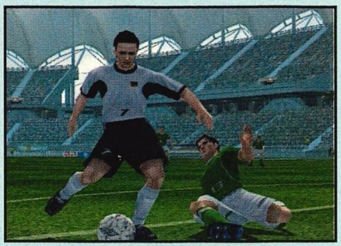
O pior pesadelo da saga FIFA está prestes a regressar aos relvados virtuais da PlayStation 2, e enquanto isso não acontece, a MConsolas traz-vos toda a informação sobre o novíssimo *Pro Evolution Soccer 2*.

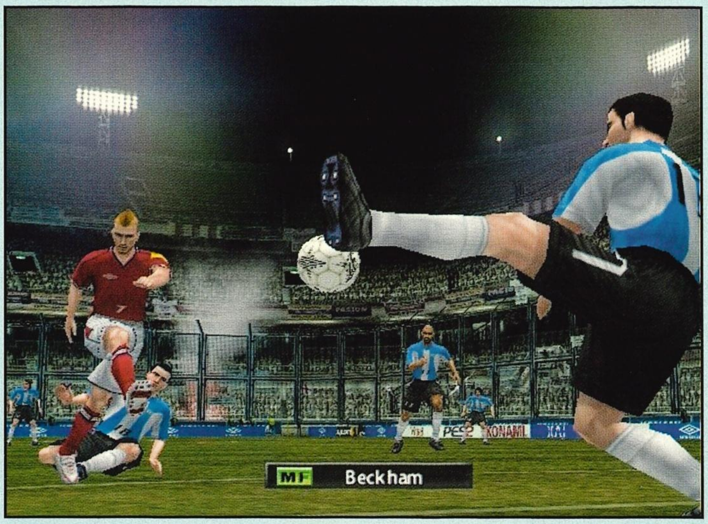
Com o lançamento iminente de um novo *FIFA*, é mais do que natural verificar que a Konami continua a apostar na actualização de um dos franchises de maior sucesso de sempre nas lides do futebol. Falamos, claro está, da série *Pro Evolution Soccer*, uma das melhores, senão a melhor do género a marcar presença no reino das consolas.

A versão de *Pro Evolution Soccer 2* a que tivemos acesso ainda se encontra em fase de desenvolvimento, contudo, verificámos que faltam muito poucos ajustes para que este jogo atinja níveis de perfeição. OK, talvez perfeição seja um termo demasiado exagerado, mas praticamente tudo o que experimentámos neste título está soberbo.

Começando logo pelo aspecto gráfico, que está ligeiramente melhorado em relação ao seu antecessor. Os 15 estádios presentes no jogo, vários deles retirados do recente mundial Coreia / Japão, fazem-se acompanhar por um nível de detalhe muito elevado. Os relvados apresentam texturas espectaculares, não faltando sequer as zonas do campo onde a relva está mais mal tratada, apresentando



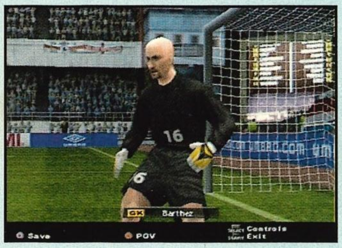




buracos, ou pedaços de relva descolorada. Agora juntem a isto os belos sombreados proporcionados pelas torres de iluminação e bancadas de cada estádio, e acabamos por ter um visual que é capaz de arrancar comentários do género – eh pá, isto está mesmo real. É claro que todos estes pormenores já se podiam verificar no jogo anterior, no entanto não atingiam os níveis de qualidade agora presentes.

A estatura dos jogadores também sofreu uma pequena reestruturação, sendo estes agora mais proporcionais em relação aos estádios. Como complemento destas alterações, também foram feitos alguns melhoramentos faciais, pelo que os jogadores mais famosos são facilmente identificáveis, dadas as semelhanças físicas com os seus congéneres reais.

A acompanhar todas estas melhorias gráficas, foram introduzidas várias animações nos jogadores, que excedem quase o dobro das animações de *Pro Evolution Soccer*. Desta forma, todos os movimentos foram refeitos para apresentar uma experiência de jogo que se aproxima o mais possível da realidade. Tal como se devem lembrar, no *PES* anterior existia apenas uma animação para a queda dos jogadores, ou seja, fossem "rasteirados" ou empurrados, os jogadores caíam sempre da mesma maneira. Bem, isso não acontece neste jogo, pois agora, conforme o tipo de pressão sofrida, a queda respeita na íntegra o que se passa em campo. Imaginem, por exemplo, uma situação em que um avançado corre isolado para a baliza contrária e depois é agarrado pelas costas por um adversário. Se isto acontecesse em *PES*, o jogador, tal como foi referido, cairia sempre da mesma maneira, fosse ele agarrado ou atingido por um carrinho agressivo. Agora isso não acontece, pois se o jogador é agarrado por trás, estatela-se de costas no chão, tal como

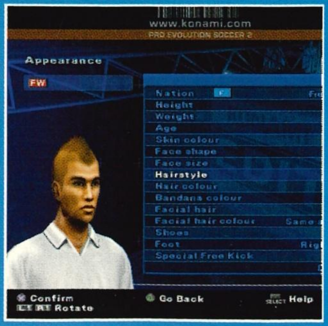


seria de esperar numa situação destas. Mas as quedas não se ficam por aqui, pois as disputas pelas bolas altas também podem resultar em quedas, algumas delas algo hilariantes. Isto porque existem agora situações em que os jogadores lutam entre si para conseguirem ganhar uma bola de cabeça, acabando por se desequilibrar e ficar sentados no chão.

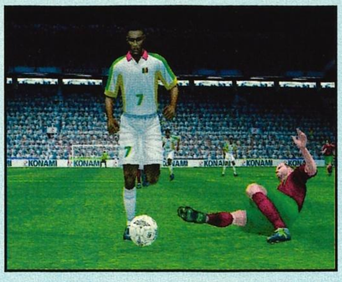
Os carrinhos contam com mais animações, servindo agora também para recuperar bolas em esforço. Isto é, enquanto que em

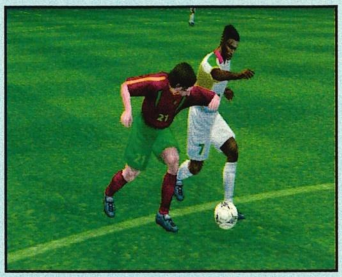
MODO DE TREINO E JOGADORES EXTRA

O modo de treino foi completamente renovado, apresentando agora várias opções novas. Uma dessas opções consiste numa série de desafios contra-relógio, onde teremos que demonstrar as nossas capacidades de controlo de bola, remate, centros etc. Conforme os níveis de pontuação obtidos nestas provas, iremos desbloquear os 33 jogadores extra que agora acompanham o jogo.



PS2 • NOVEMBRO 2002





PES existiam apenas duas animações para as entradas de carrinho, uma para tentar roubar a bola e outra para aliviar ou evitar uma saída de campo fortuita, em *PES2* as coisas são bem diferentes. Primeiro porque as animações dos carrinhos são mais que muitas, e depois porque existe uma que se destaca, sobretudo pela sua funcionalidade. Este carrinho de que estamos a falar permite-nos evitar que a bola saia de campo, pois os nossos jogadores conseguem escorregar o suficiente para travar literalmente a bola e sair com ela controlada para o ataque.

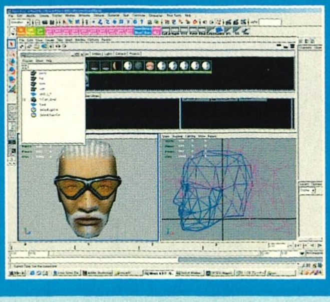
Estas melhorias nas animações não se aplicam apenas aos jogadores normais, pois os guarda-redes também contam com um vasto leque de acções novas. A este nível, o maior destaque vai para a forma como rebolam após uma queda ou um voo mais aparatoso, respeitando de forma credível o que se verifica na realidade.

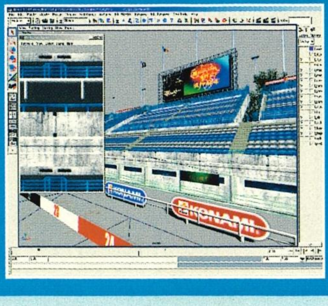
Enfim, as novidades nas animações são tantas, que após umas semanas de jogo ainda vamos descobrindo novas surpresas, pelo que é literalmente impossível enumerá-las a todas.

Agora passemos ao ponto mais importante em qualquer título deste género, ou seja, a jogabilidade. Neste aspecto, toda a física de jogo foi completamente renovada, apresentando agora uma movimentação na bola bem mais realista que anteriormente. Todas as trajectórias agora descritas funcionam de forma mais natural, resultando por isso não só numa jogabilidade algo distante da de *PES*, mas também em situações de jogo inesperadas. Em certas situações, quando rematamos à baliza e sem querer acertamos num defesa, a bola descreve arcos que podem enganar os guarda-redes e resultar em golo. A mesma situação pode resultar em lutas aguerridas entre avançados e defesas, pela disputa de bolas que ricocheteiam nos postes ou que são defendidas pelos guardiães, resultando, como mencionado, em situações de jogo altamente realistas. Estas inovações em termos de física no comportamento da bola, quando aliadas às várias animações agora presentes em *PES2*, resultam numa jogabilidade que se afasta da do anterior, mostrando por isso que a Konami não está a seguir a mesma linha de pensamento que a Electronic Arts, ao lançar meras actualizações dos seus jogos, com poucas alterações que valham a pena. Como confirmação, o sistema de passes também foi completamente renovado, melhorando substancialmente nos passes altos. Agora, com relativa facilidade, é possível fazer um passe alto desde a nossa área até um avançado que se encontre minimamente desmarcado, e criar uma situação perigosa em menos de nada. Marcar golos a partir de livres directos também é muito mais fácil, especialmente se rematarmos com Figo, Beckham ou Roberto Carlos. Na verdade, os livres não são mais fáceis de marcar, a nova física presente no jogo é que torna o movimento da

AS CATEDRAIS E AS NOVAS EQUIPAS

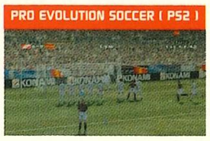
Fazendo face às alterações no panorama mundial do futebol, algumas das selecções que existiam anteriormente foram substituídas por outras e foram inseridos alguns novos estádios. Assim sendo, as selecções dos Emirados Árabes Unidos, Irlanda do Norte e Jamaica foram substituídas pelo Senegal, Equador e Costa Rica. As selecções extra também foram aumentadas, fazendo agora parte do rol as seguintes equipas: World All Stars, Euro All Stars, Clássicos Brasil, Clássicos Argentina, Clássicos Holanda, Clássicos Alemanha, Clássicos Itália, Clássicos Inglaterra e Clássicos França.





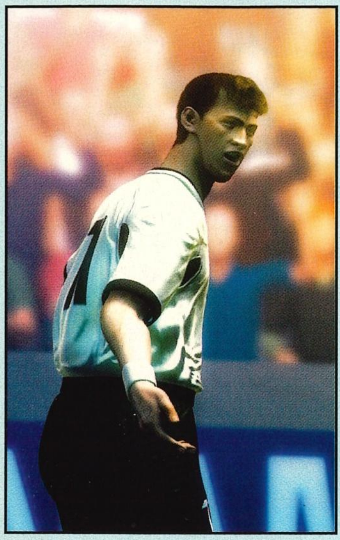
ALTERNATIVA A JOGAR...

PRO EVOLUTION SOCCER (PS2)



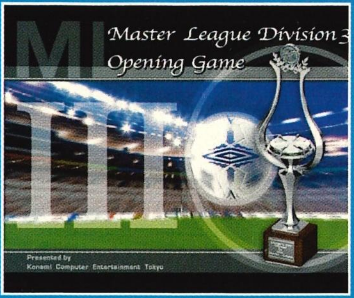
FIFA 2002 (XBOX)

ISS 2 (GAMECUBE)



A NOVA MASTER LEAGUE

A nova Master League é composta por 3 divisões, da qual fazem parte 8 novas equipas. O sistema de *management* foi completamente reformulado, apresentando agora um leque de opções mais abrangente, onde podemos até alugar jogadores. Isto porque o seu custo é agora mais dispendioso, ascendendo aos milhares de pontos, ao invés das dezenas necessárias no título anterior. O número de jogadores presentes na nossa equipa atinge um limite de 40, pelo que as opções ao nosso dispor são bem vastas. A complementar estas alterações, foi incluída uma nova competição ao bom estilo da Champions League.



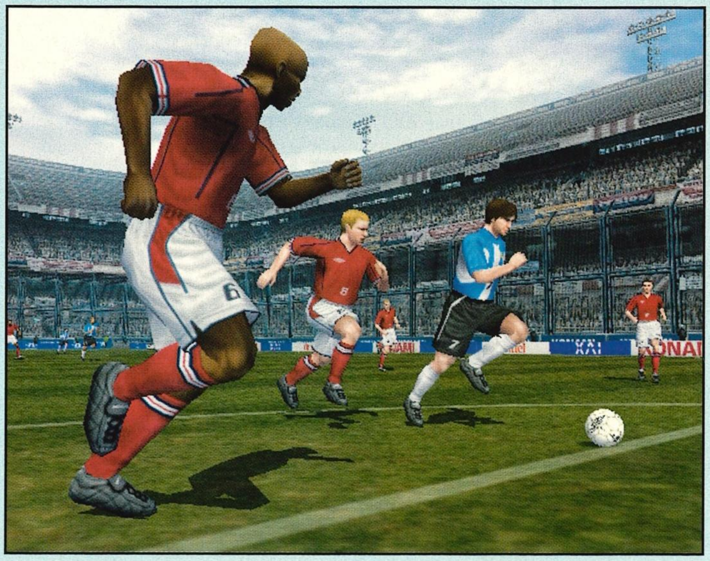
bola mais aproximado da realidade, tornando por isso todas estas situações não só menos automatizadas, como mais naturais. Por outro lado, os livres directos conseguem realçar de forma soberba o comportamento dos guarda-redes, capazes de nos deixar deliciados com as defesas instintivas que conseguem fazer. Ainda a nível do comportamento dos guardiães, é de salientar o facto de alguns dos problemas que existiam em *PES* terem sido resolvidos. Um dos exemplos mais flagrantes de *bugs* prende-se com certas situações, onde o guardião, ao sair-se aos pés de um avançado, abria à última da hora a baliza toda, como que a pedir que marcassem golo. Em *PES2* isso não acontece, pois os guarda-redes conseguem fazer leituras de jogo mais acertadas, cobrindo da melhor maneira possível todos os ângulos, recorrendo a "manchas" eficazes, se necessário. As situações onde normalmente nos veríamos obrigados a pressionar triângulo para fazer com que o guardião saísse a certas bolas ocorrem menos frequentemente, pois quando damos por nós a tentar chamá-lo, já ele está em cima do acontecimento a resolver a situação.

A nível de IA, os melhoramentos feitos são consideráveis. Os defesas têm agora um comportamento mais inteligente, cobrindo da melhor forma todos os espaços possíveis, fazendo com que marcar golos seja mais difícil. No entanto, estas novas dificuldades só aumentam o prazer de jogar, pois a sensação de marcar golo nunca foi tão gratificante como agora.

Enfim, embora *PES2* esteja recheado de melhoramentos a todos os níveis, não podemos deixar de reparar que alguns dos *bugs* de comportamento de *PES* ainda se verificam na versão a que tivemos acesso. Um deles acontece quando fazemos um passe em profundidade e o jogador que deveria receber a bola entra num estado, digamos, de parvoíce e deixa-se antecipar por defesas que estavam a milhas de distância. Contudo, este e outros problemas da versão anterior são passíveis de sofrerem rectificações até à data de lançamento da versão final, pelo que nesse aspecto teremos de confiar na rapaziada da Konami.

Resumindo, o melhor jogo de futebol está quase a regressar e promete deixar a série *FIFA* para trás novamente. Mas isso já não é novidade para ninguém, pelo que resta aguardar pelo lançamento de *Pro Evolution Soccer 2* para uma análise detalhada.

Paulo Santos

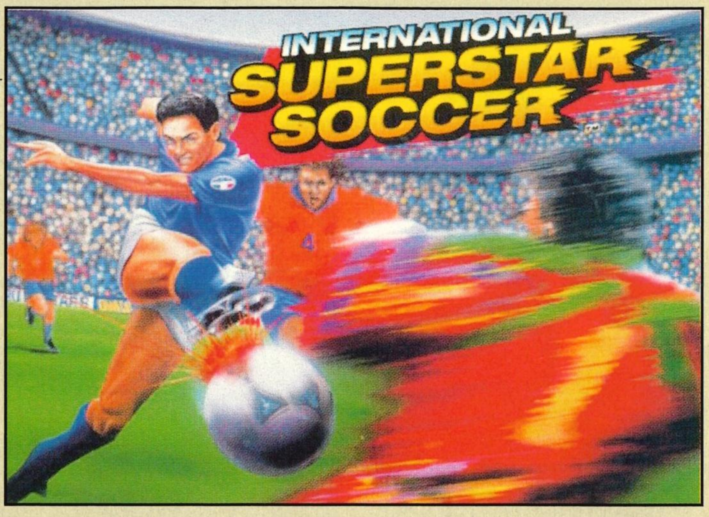


Informação

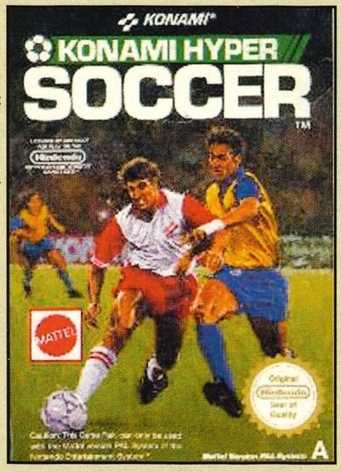
Género	Futebol
Editora	Konami
Realização	KCET
Site	www.konami.com

Pro Evolution Soccer

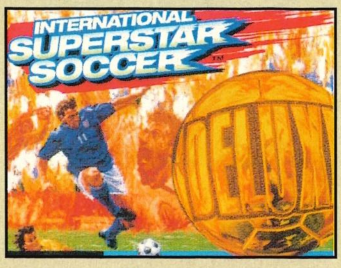
O dissecar de uma saga



Capa ISS SNES



Capa Konami Hyper Soccer NES



Capa ISS Deluxe NES

Capa Winning Eleven PS One

Agora que a Konami se prepara para lançar a sequela do aclamado *Pro Evolution Soccer*, a MConsolas decidiu trazer a todos os seus leitores um breve dossier sobre esta série, onde se pretende de forma muito simples dar a conhecer aos amantes da bola virtual a origem do melhor simulador de futebol de todos os tempos.

O NASCIMENTO

Embora muita gente pense que a série *ISS*, que posteriormente deu origem a *Pro Evolution Soccer*, tenha dado os seus primeiros passos na Super Nintendo, na realidade este processo já tinha começado na sua irmã mais velhinha, a 8 bits que dava pelo nome de NES.

Corria o ano de 1990, quando um jogo chamado *Konami Hyper Soccer* chegava às lojas da especialidade, sendo rapidamente reconhecido como o melhor do género para esta consola. O sistema de visão lateral, os gráficos acompanhados de *sprites* enormes e a jogabilidade presentes neste jogo, eram simplesmente soberbos para a altura. O único problema que acompanhava este título prendia-se com o facto de os remates serem obrigatoriamente direccionados pelo jogador, o que, aliado a um sistema de visão lateral em 2D, só permitia 8 sentidos de remate. Esse factor obrigava a que nos colocássemos em pontos específicos do campo para conseguirmos marcar golo, contudo, este jogo era claramente um bom prenúncio para o que se viria a passar nos anos seguintes.

Foi logo em 1994 que a série *ISS* deu o seu pontapé de saída na Super Nintendo. Ao contrário de todos os jogos de futebol feitos até então, nomeadamente *Sensible Soccer, Kick Off* ou até a série *FIFA*, *ISS* destacou-se, não só por introduzir uma mecânica de jogo mais realista, como pela inclusão, pela primeira vez com um carácter verdadeiramente funcional, de um radar de jogo. A Konami conseguiu na altura dar um uso ao radar que nenhum outro jogo do género havia conseguido, fazendo com que a visão de campo reduzida fosse desta forma complementada quase que de uma maneira simbiótica pelo supracitado radar. Para além disso, a jogabilidade presente neste título já fazia uso de um sistema de passes que mais tarde se revelaria um marco na história dos jogos de futebol.

Ainda nesse mesmo ano foi lançado para a 16 bits da Nintendo *ISS Deluxe*, a sequela do primeiro *ISS*, onde o visual 2D continuava a reinar, mas a sua jogabilidade tinha sido amplamente melhorada em relação ao anterior.

Só em 1996 é que a PlayStation viria a receber o seu primeiro *Winning Eleven*, que no mundo ocidental ficou conhecido pelo nome de *Goal Storm*. Este jogo já mostrava algumas (poucas) melhorias gráficas próprias de uma máquina de 32 bits, no entanto o seu sucesso fracassou devido à jogabilidade pobre. Mesmo assim, a PlayStation entrara no ciclo *Winning Eleven*, que viria a dar os seus frutos num futuro próximo.

Reinado e declínio da saga ISS

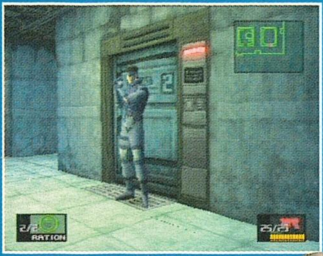
No início de 1997 a PlayStation iria receber *ISS Deluxe*, uma conversão directa do jogo da Super Nintendo, onde o visual 2D viria a envergonhar o grafismo 3D de *Winning Eleven*, pois a sua jogabilidade era simplesmente genial em relação ao que existia na época. Contudo, seria ainda no ano de 1997 que iria chegar à PlayStation o poderoso *ISS Pro*, acompanhado de *ISS 64* para a consola da Nintendo. Embora *ISS 64* tenha recebido uma crítica

Capa ISS 2 Pro Evo Club Edition PS One

mais favorável que o jogo da PlayStation, isso deveu-se em parte ao excelente grafismo suportado pelas capacidades da consola, bem como à jogabilidade agradável recheada de animações detalhadas. Mas *ISS Pro* marcara o despontar, algo lento, para uma nova era, que mais tarde elevaria a fasquia presente nos jogos de futebol a um nível de perfeição quase inimitável. Estes dois títulos também marcaram a separação definitiva dos estúdios Konami que até aí haviam produzido os seus jogos de futebol em parceria. Enquanto que a Major A se encarregou dos títulos Nintendo, a KCET voltou a sua atenção para os quadrantes PlayStation, factor que mais tarde viria a resultar na ruptura da saga *ISS,* para dar lugar ao nome de *Pro Evolution Soccer.*
Antes de isso acontecer, o mundo viu a PlayStation receber em 1998 o fabuloso *ISS Pro 98,* um jogo que já dava indícios da enorme separação entre os dois estúdios Konami, sobretudo a nível de jogabilidade. *ISS Pro 98* começava assim a dar cartas nos relvados virtuais, fazendo-se valer por uma jogabilidade que aos poucos remetia o reinado da série *ISS* da Nintendo 64 para segundo lugar.

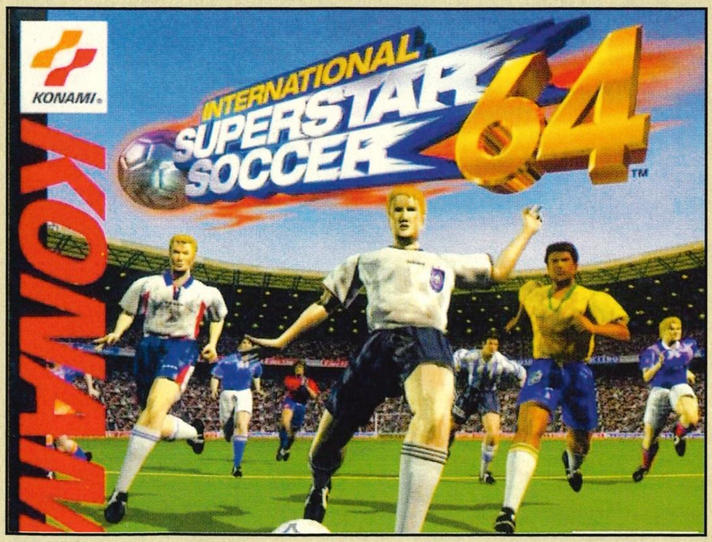
ISS PRO 98 DE MÃOS DADAS COM METAL GEAR SOLID

Esta versão do *ISS* foi das mais espectaculares de sempre e marcou o rumo que a futura linha *Pro Evolution* viria a tomar. Mas no CD vinha um bónus muito especial: a *demo* de *Metal Gear*, um bom tempo antes do seu lançamento. Uma estratégia que a Konami voltou a adoptar em *Sons of Liberty*, que desta vez acompanhou *Zone of Enders*.

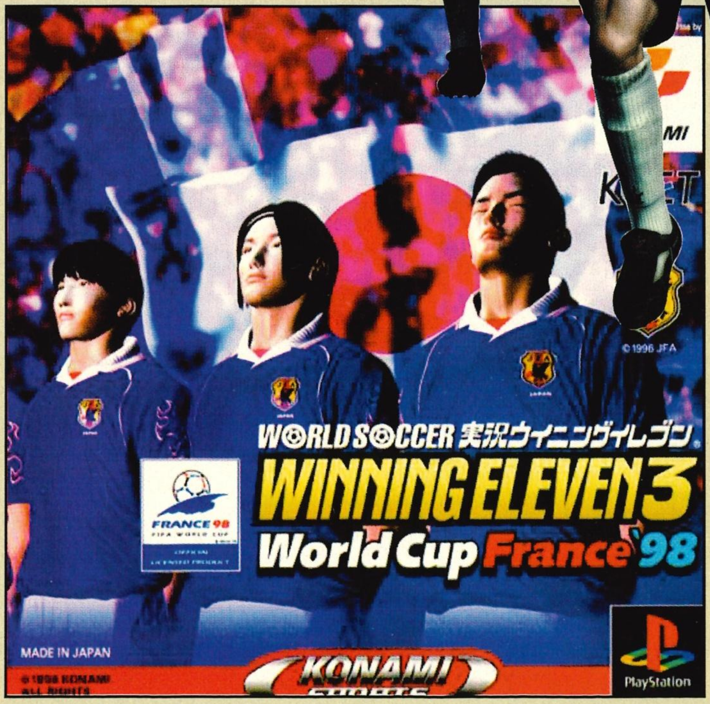


Pro Evolution Soccer e o destronar das séries ISS e FIFA

Corria o ano de 2000, quando chegou à 32 bits da Sony um marco incontornável na indústria dos videojogos. Falamos, como não podia deixar de ser, de *ISS Pro Evolution,* o pai do actualmente reconhecido como o melhor jogo de futebol de sempre, *Pro Evolution Soccer. ISS Pro Evolution* veio desmistificar por completo as dúvidas que existiam, não só em relação à sua superioridade perante a saga *ISS* da Nintendo, como à da série *FIFA.* Nem mesmo a actualização presente em *ISS 2000* para a Nintendo 64 conseguia fazer frente à obra-prima da Konami, isto para não falarmos das actualizações vergonhosas que a Electronic Arts prometia para a sua série *FIFA*, e que não passavam de pequenas alterações para explorar mais uns cobres aos menos informados.
No ano seguinte fomos



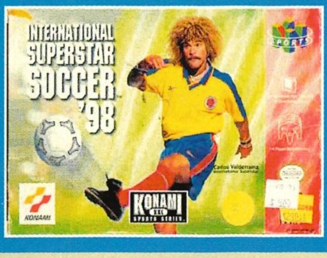
Capa ISS 64 Nintendo 64

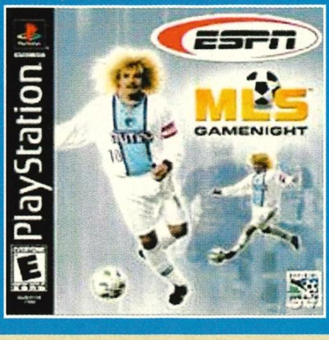


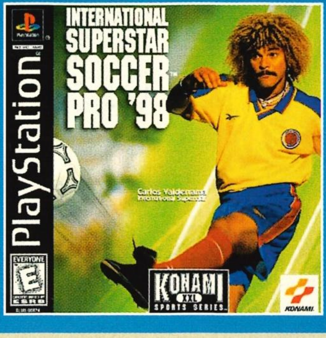
Capa Winning Eleven 3 PS One

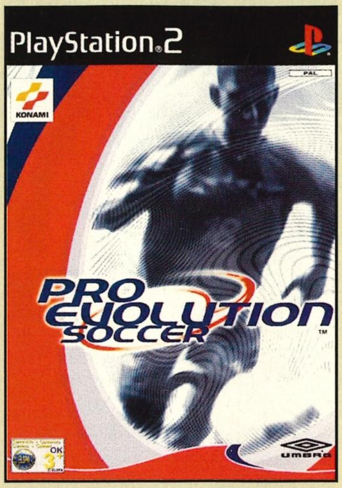
ESPN MLS GAMENIGHT

Surpreendentemente, os Estados Unidos tiveram direito a duas versões de *ISS Pro Evolution*. Uma igual à versão europeia e outra sob a forma de *ESPN MLS GameNight*, com o famoso colombiano Valderrama na capa. Contudo, a segunda versão comportava mais erros de IA que a versão europeia, pelo que este lançamento se revelou uma má aposta e o colombiano acabou mesmo por cair no esquecimento.









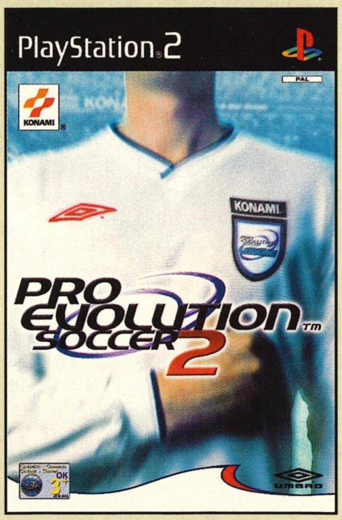
Capa Pro Evolution Soccer PS2

Capa ISS Pro PS One

Capa ISS 2 Pro Evolution PS One

presenteados com *ISS Pro Evolution Soccer 2* para a PSX, onde as poucas alterações em relação ao título anterior faziam temer o pior, levando-nos a pensar que a Konami estaria a cair no erro da sua rival responsável por *FIFA*. Contudo, no final desse mesmo ano o mundo iria assistir à chegada do incomparável *Pro Evolution Soccer*, para a PlayStation 2. Desta feita a casa nipónica tinha acertado na *mouche*, fazendo os fãs respirar de alívio, pois a sua fidelidade havia sido recompensada com o melhor jogo de futebol alguma vez feito para qualquer sistema. E desta forma o nome *Pro Evolution Soccer* ganhou contornos individuais, afastando-se completamente da marca *ISS*.

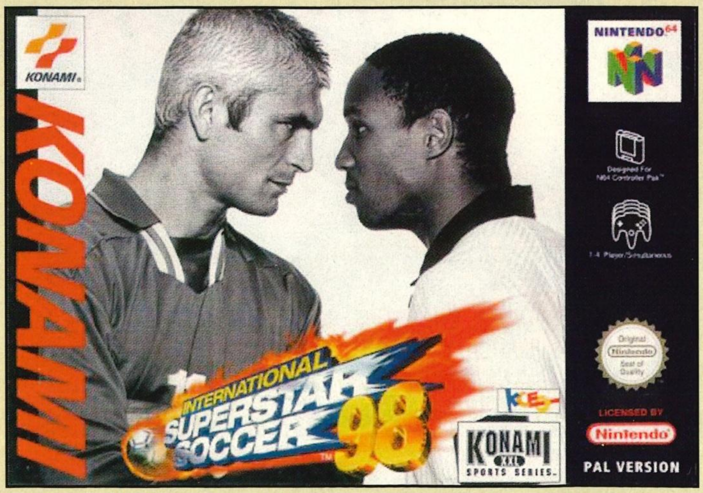
Para finalizar, resta-nos salientar que vários jogos do extenso currículo da série *ISS* não foram aqui mencionados por várias razões. Muitos deles ou eram péssimos, ou nunca chegaram ao território europeu, para além de comportarem nomes diferentes como *Perfect Eleven* ou *Fighting Eleven*. Outros desses títulos só tinham relevância para a Nintendo 64, pelo que se revelaram dispensáveis neste historial, isto porque o objectivo da MConsolas é o de esclarecer os seus leitores em relação ao trajecto percorrido pelo agora conhecido como *Pro Evolution Soccer*, e não em fazer uma cronologia exacta da referida saga. Resta aguardar por *Pro Evolution Soccer 2*, para ver se a série consegue manter o seu reinado, ou se, por outro lado, é desta que *FIFA* reclama para si o lugar que tanto ambiciona.



Capa Pro Evolution Soccer 2 PS2

Paulo Santos

Art Work Pro Evolution Soccer PS2



Capa ISS 98 N64

BLADE II™
MANTÉM AS FORÇAS DO MAL À DISTÂNCIA COM O TEU SISTEMA DE COMBATE EM 360 GRAUS E COM OS TEUS PODERES IMPARÁVEIS.
EXECUTA OS TEUS ÚLTIMOS RITUAIS SOBRE AS VÍTIMAS VAMPÍRICAS COM MOVIMENTOS FINAIS TREMENDAMENTE MACABROS.
UTILIZA ARTES MARCIAIS, ARMAS DE FOGO E A ESPADA DO DAYWALKER NUMA DANÇA DE MORTE COM OS TEUS INIMIGOS DESUMANOS.
Imagens visualizadas no sistema de videojogos PlayStation®2.
Distribuído por:
ECOFILMES
PlayStation.2
XBOX
NEW LINE HOME ENTERTAINMENT
An AOL Time Warner Company
MARVEL
ACTIVISION
activision.com
Marvel, Blade e as semelhanças distintivas do mesmo são marcas comerciais da Marvel Characters, Inc., sendo utilizadas com permissão. Copyright © 2002 Marvel Characters, Inc. Todos os direitos reservados. www.marvel.com. Artwork do filme Blade 2 e outro material do filme © 2002 New Line Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Código do jogo © 2002 Activision, Inc. e seus afiliados. Editado e distribuído por Activision Publishing, Inc. Activision é uma marca comercial registada de Activision, Inc. e seus afiliados. Todos os direitos reservados. "PlayStation" e os logotipos "PlayStation" são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox e os logotipos Xbox são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais de Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países e são utilizadas sob licença da Microsoft. Todas as outras marcas e nomes comerciais são propriedade dos respectivos titulares.

Nuno Catarino, em Londres

A luta pelo 1º Lugar

Depois de anos a fio sem um rival à altura, o supra-sumo da bola digital caiu num adormecimento profundo. As temporadas seguiam-se sem alterações visíveis, até que a Konami entra em cena e relega a série *FIFA* para uma inesperada segunda divisão. Ciente desta situação, a EA Sports reuniu esforços para elevar o mais popular dos seus jogos para o lugar que um dia lhe pertenceu. Mas será desta que a tão esperada revolução é realmente implementada? Para responder a estas e outras perguntas fomos a Londres ter com Danny Isaac, o produtor executivo do projecto, de forma a serem desvendados todos os mistérios para a temporada 2003 deste simulador de futebol.

MultiConsolas - Os fãs da série colocam muita esperança neste novo título. O que podem esperar para a nova temporada?

Danny Isaac – *Tentámos oferecer em FIFA 2003 um simulador capaz de apresentar uma experiência o mais próximo possível da realidade, que simultaneamente oferecesse aos fãs da série todos os jogadores que mais gostam, com atributos, características e atitudes baseadas nas suas performances desportivas. Se tivermos como exemplo o Real Madrid, será possível vislumbrar os festejos do Raul a beijar o seu anel, as fintas de Luís Figo quando baila por cima da bola ou os famosos livres do brasileiro Roberto Carlos.*

MC Quer dizer então que temos jogadores com dribles diferentes e habilidades especiais?

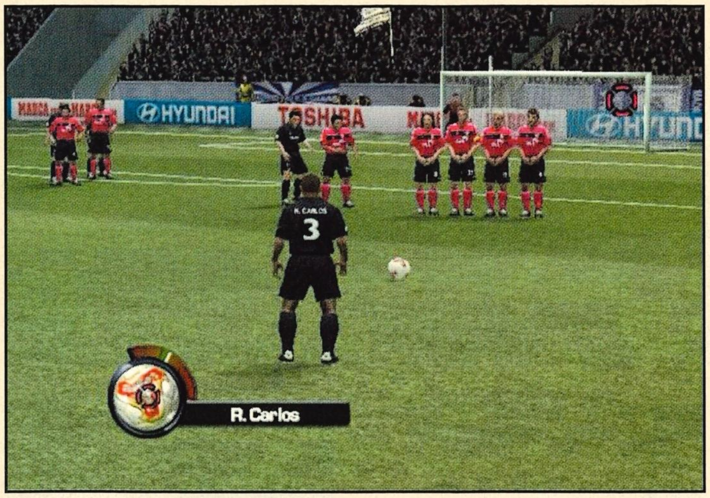
DI *Exactamente! A mesma movimentação pode ser executada de diferentes formas, bem como apresentar efeitos opostos. Tudo depende das características das nossas estrelas.*

MC Quantos jogadores apresentam esse tipo de detalhe?

DI *Escolhemos as maiores referências ao nível dos grandes clubes mundiais, perfazendo mais de 300 atletas exaustivamente caracterizados, não só na fisionomia, mas também nos seus mais conhecidos atributos técnicos, sejam eles remates, carrinhos, fintas ou simplesmente os festejos.*

MC E sobre a jogabilidade? Temos finalmente a revolução por muitos esperada?

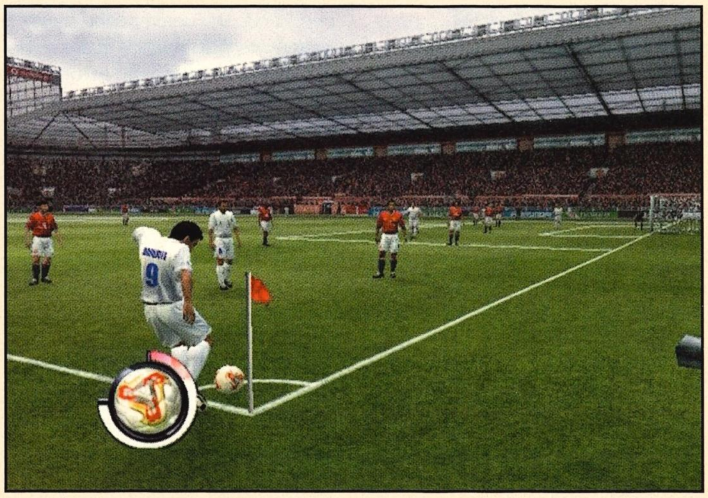
DI *Também aqui as novidades são muitas. Ao contrário dos anos anteriores, a bola não*



está como que colada aos pés dos jogadores, afastando-se muito mais, dependendo da forma como estes se deslocam. Se estivermos a correr é natural que o esférico se afaste, criando uma sensação hiper-realista e que afecta todo o sistema de jogo. Isto porque as mudanças de direcção já não são automáticas, pois dependem directamente da velocidade, da capacidade de controlo e do momento em que a personagem volta a encontrar-se com a bola. De uma forma prática, isto quer dizer que vamos ter de progredir no terreno utilizando o passe com uma maior frequência, pois basta uma pequena desatenção para que percamos a posse de bola.

MC **Já que falamos em passes... podemos contar com um novo sistema para este ano?**

DI *Não um, mas dois! O passe tradicional apresenta no ecrã de jogo um conjunto de setas, que permitem visualizar mais facilmente qual o companheiro que se encontra na direcção do nosso deslocamento. Depois temos o passe em profundidade, tanto rasteiro como aéreo, que tenta aproveitar a movimentação ofensiva de um qualquer companheiro para um espaço vazio. Para os jogadores com maior velocidades existe a possibilidade de aproveitar os seus atributos enviando a bola para a frente sem que nenhum colega de equipa esteja nas imediações. Esta característica permite as jogadas em que um jogador coloca a bola por um lado do adversário e rapidamente a vai buscar pelo outro, ou aqueles momentos em que nos vemos apertados por dois rivais e queremos passar pelo meio – tudo muito inspirado nas acelerações de Figo e Zidane.*

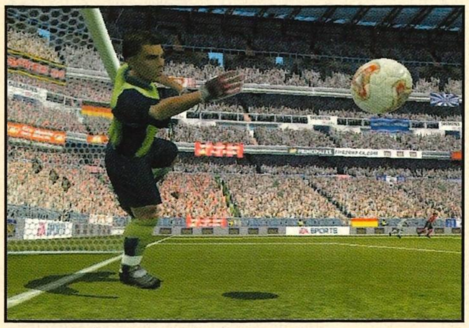


MC **E relativamente aos remates?**

DI *Tentámos criar um sistema de remates em que fosse possível colocar a bola em qualquer ângulo da baliza. Mesmo nos remates de primeira conseguiremos controlar não só a potência do remate, como também a sua direcção.*

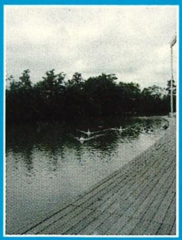
MC **Uma das queixas mais habitual nos simuladores de futebol são os livres directos. Pode pormenorizar esse novo sistema?**

DI *Na vida real, os livres são um momento de tensão dentro do jogo, onde um golo pode ocorrer. Com este novo sistema existe uma espécie de setas que se*



ESTÚDIOS DE SONHO

O EA Play, evento que decorre em simultâneo com a ECTS, decorreu como sempre nos estúdios britânicos da Electronic Arts. Este local maravilhoso, a poucos quilómetros de Londres, consegue sempre deliciar todos os jornalistas presentes e este ano não foi excepção. Resumindo, o lugar perfeito para falar sobre o novo FIFA com um dos seus mais altos responsáveis.



deslocam, mostrando a direcção e a velocidade para o local previamente escolhido por uma mira. Quanto mais atributos possuir o jogador, mais lentas são as deslocações das setas, aumentando assim as probabilidades de obter um golo.

MC Uma das características que mais nos agradou neste *FIFA* foram as entradas de carrinho. Podemos dizer que o jogo endureceu?

DI *Não. Mas os dois tipos de roubos de bola foram muito alterados. No modo simples é possível fixar o olhar do atleta na bola, – independentemente da sua deslocação – de forma a não entrar à queima e esperar assim por um qualquer erro do adversário. Relativamente aos carrinhos, estes são efectuados numa direcção e não directamente à bola, permitindo assim que qualquer zona das pernas possa virtualmente vir a ser atingida, pois foram inseridos muitos mais hit-points para criar um maior realismo. Como é natural, também as animações das quedas aumentaram de número, porque com este sistema tudo teve de ser feito de raiz.*

MC Quanto aos guarda-redes, será possível fazê-los sair ao encontro dos jogadores isolados?

DI *A IA dos guardiães foi brutalmente aumentada, permitindo um desempenho muito mais firme, funcionando quase como um libero na maioria das partidas. Mas ao nível do controlo directo por parte do jogador, não existem grandes alterações, pois tudo continua a depender se estamos ou não com a posse da bola.*

MC Este vai ser o ano em que o campeonato português vai retornar à série?

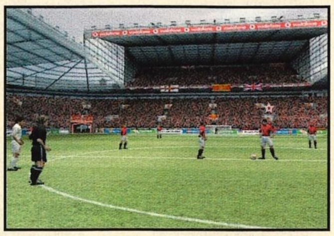
DI *Apesar dos nossos esforços, ainda não vai ser este ano que vamos reencontrar as ligas portuguesas, mas estamos a fazer todos os esforços para que no próximo ano essa seja uma realidade. Mesmo assim, poderão enveredar as cores do FC Porto, Sporting CP e SL Benfica, com este último a apresentar o seu estádio altamente detalhado.*

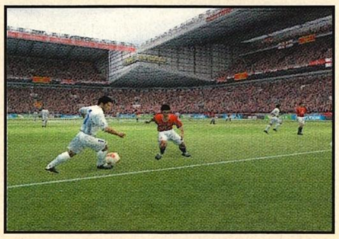
MC Pode desvendar qual será a capa do *FIFA 2003* em Portugal?

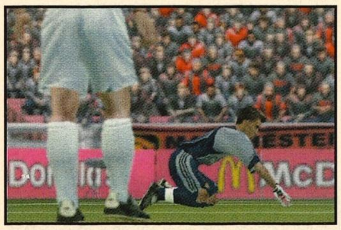
DI *Ao contrário de anos anteriores, vamos utilizar uma capa uniforme para todos os países. Para tal, escolhemos três estrelas bem conhecidas por todos os adeptos do futebol – Roberto Carlos, Edgar Davids e Ryan Giggs – e será essa capa que irá ser encontrada também em Portugal.*

MC Última pergunta: o que achou do novo *Pro Evolution Soccer 2*?

DI *Continuo a dizer que os dois títulos não devem ser comparados. Enquanto que FIFA propõe um simulador com uma curva de aprendizagem mais curta, na série PES é necessário passar muito tempo agarrado aos comandos para começar a controlar minimamente as equipas, pois o grau de complexidade é muito elevado. FIFA foi mais directo ao jogo em si.*



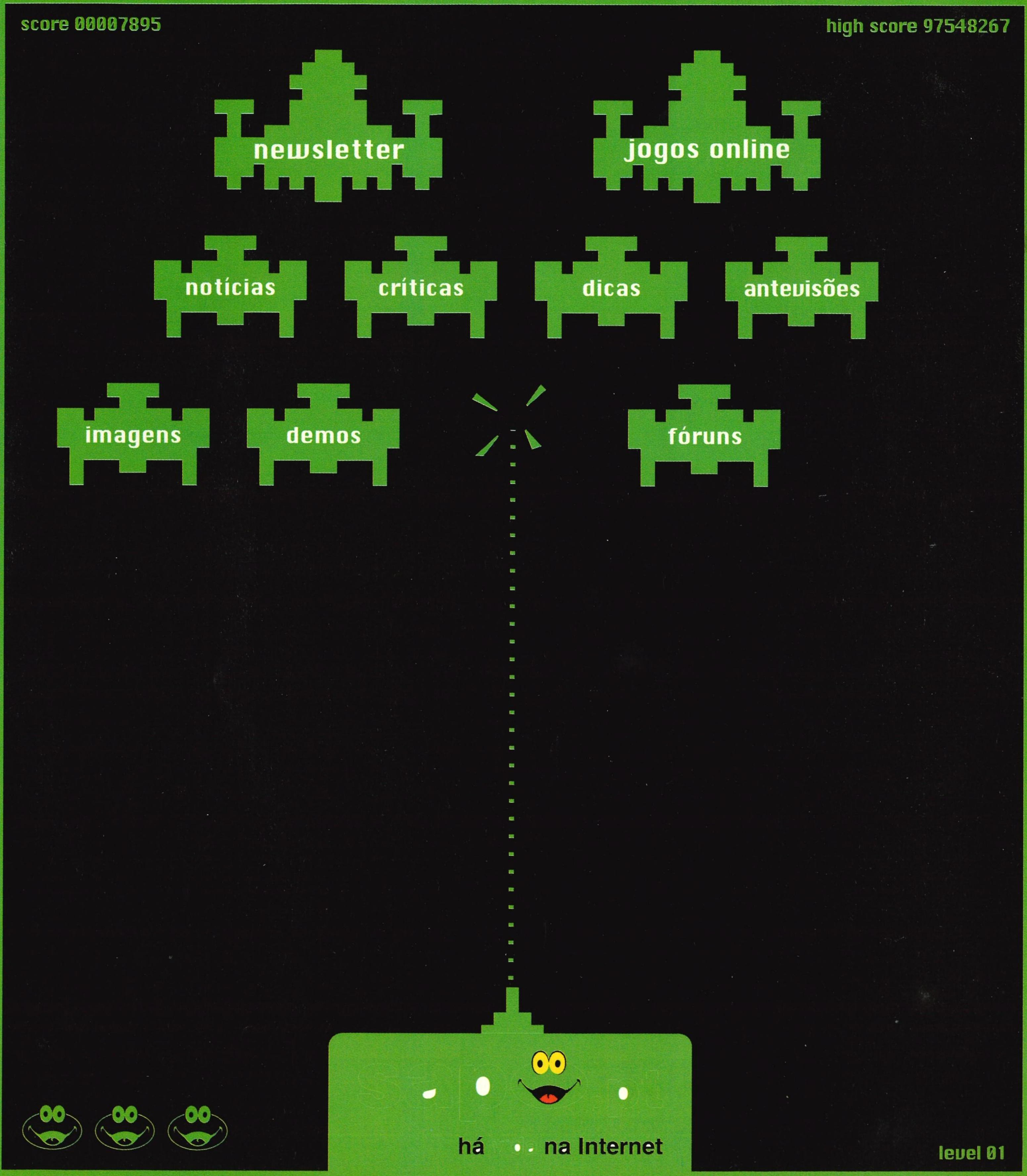




PTM.com

gameover.sapo.pt

onde os jogos nunca acabam



GameOver A tua loja online de jogos, 24 horas por dia!

PC CD-ROM

BLOOD OMEN 2 45.99€
MUNDIAL 2002 CHALLENGE 25.99€
MUNDIAL 2002 MANAGER 25.99€
SOLDIERS OF FORTUNE 2 45.99€
SPIDERMAN 45.99€
GANGSTERS 2 20.99€
RAYMAN M 20.99€

ALONE IN THE DARK....40.53€
BATTLE REALMS....45.99€
COMMANDOS 2....45.99€
DIABLO 2 EXPANSION SET....35.47€
MAX PAYNE....45.61€
OP. FLASHPOINT - GOLD....50.99€
PARIS DAKAR....40.53€

RALLY EXTREME....45.99€
RETURN C. WOLFENSTEIN....50.99€
RED FACTION....45.99€
SALT LAKE 2002....45.99€
STRONGHOLD....42.87€
TONY HAWK'S PRO SK. 3....45.99€
ULTIMATE QUAKE PACK....45.99€

BEST OF DRIVER....15.16€
COLIN McRAE RALLY 2....20.99€
DAIKATANA....20.99€
DEUS EX....20.99€
DISNEY'S-MAGIC ARTIST 4....25.99€
DONALD DUCK....18.99€
EUROPEAN S. LEAGUE....15.99€

HITMAN....20.99€
OP. FLASHPOINT-RED HAM....20.99€
SOLDIER OF FORTUNE....20.99€
TOCA TOURING CAR 2....15.99€
TOMB RAIDER-LAST REVELA....20.99€
UNREAL TOURNAMENT....15.99€
WACKY RACES....25.32€

PlayStation™

CONSOLA PSONE 89.90€
MUNDIAL 2002 CHALLENGE 20.99€
PLANET OF THE APES 25.99€
RAINBOW SIX 25.99€
RAYMAN RUSH 45.99€
VOLANTE C/ RUMBLE E PEDAIS + COLIN 2 65.90€
BASIC JOYPAD + 1 MEMÓRIA 1Mb 10.10€

DIGIMON....45.61€
FORMULA 1 2001....45.61€
LMA 2002....45.99€

POWERPUFF GIRLS....45.99€
SCOOTER RACING....45.99€
SHEEP DOG WOLF....35.47€

SPIDERMAN 2 ENTER....50.99€
TONY HAWK'S PRO SK. 3....50.99€
X-BLADEZ-INLINE SKATER....45.99€

PISTOLA G-CON 45....50.68€
LIGAÇÃO MULTI-COMANDOS....35.47€
DUAL SHOCK PSONE....30.39€

GRAN TURISMO 2 25.32€
METAL GEAR SOLID 25.99€
TOMB RAIDER 1 15.99€
SPIDERMAN 25.99€
VIVA FOOTBALL 15.99€
VOLANTE C/RUMBLE+ TOCA TOURING CAR 45.61€
KIT 5 MEMÓRIAS 1 Mb 30.39€

CRASH BANDICOUT 3....25.32€
CREATURES....25.99€

HUGO 2....16.69€
ISS PRO EVOLUTION....25.99€

TOMB RAIDER 5....25.99€
V RALLY 2....15.16€

COMANDO DUAL SHOCK....15.16€
CARTÃO DE MEMÓRIA 1Mb....7.56€

Dreamcast

PACK DREAMCAST 124.9[illegible]
EVIL TWIN 45.99€
SHENMUE 2 50.99€
VIRTUA TENNIS 2 50.99€
SEGA RALLY 2 25.99€
VIBRATION WHEEL + SEGA RALLY 76.04€
VISUAL MEMORY 35.47€

90 MINUTES....50.99€
CRAZY TAXI 2....50.99€
FERRARI 355....55.76€

NBA 2K2....45.99€
PHANTASY STAR ONLINE 2....45.99€
SONIC ADVENTURE 2....50.99€

CRAZY TAXI....20.99€
TOMB RAIDER 5....15.99€
WW SOCCER 2000 EURO....15.99€

VOLANTE COM RUMBLE....40.53€
COMANDO DUO SHOCK....35.47€
MEMÓRIA 1Mb....15.16€

AGORA, PARA ALÉM DA LOJA NA INTERNET PODE COMPRAR PELO CORREIO

Se desejar encomendar artigos na nossa loja, através dos correios basta que para isso preencha e recorte este cupão pelo tracejado. Coloque num envelope e envie para:

GAME OVER
APARTADO 555
3700-909 S. JOÃO DA MADEIRA CODEX

NOME
MORADA
LOCALIDADE
C. P. -
TEL.
E-MAIL
N.º CLIENTE Preencher no caso de já ser nosso cliente
ASSINATURA

Unds.	ARTIGO	Sistema	PREÇO

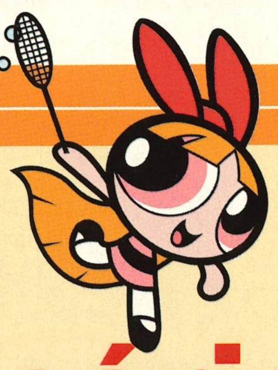
+ 4.24€ (850$) de portes de envio para o Continente
+ 7.48€ (1.500$) de portes de envio para Açores e Madeira
Envio à cobrança através de encomenda azul dos CTT
(Não enviar nenhuma forma de pagamento com o pedido)

Portes +
TOTAL =

Visite a nossa loja em:
http://gameover.shopping.sapo.pt

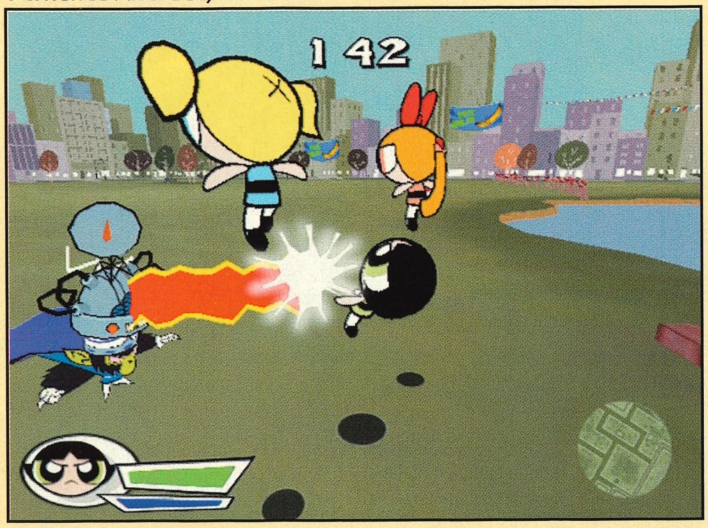
Para qualquer dúvida ou informação, envie-nos um e-mail para:
gameover@mail.telepac.pt

sapo.pt O PORTAL DA GERAÇÃO WEB.
XBOX
CONSOLA X-BOX 254.49€
ISS 2 71.99€
HALO 71.49€
PROJECT GOTHAM 71.49€
SPIDERMAN 71.99€
DVD MOVIE PLAYBACK KIT 50.99€
CONTROLLER 40.99€
AZURIK....71.49€
BATMAN - VENGEANCE....71.99€
CM SEASON 01/02....71.99€
DEAD OR ALIVE 3....71.49€
GIANTS....71.99€
MAD DASH RACING....71.99€
MOTO GP....71.99€
MX 2002....71.99€
NBA INSIDE DRIVE 2002....71.49€
NIGHTCASTER....71.49€
STAR WARS-OBI WAN....71.99€
WRECKLESS....71.99€
X-BOXMEMORY UNIT....50.99€
FLASH MEMORY 8 MB....40.99€
POWER PAD PRO....35.59€
X-BOX SYSTEM LINK CABLE....30.99€
PS2
CONSOLA PS2 254.99€
ISS 2 66.99€
MUNDIAL 2002 CHALLENGE 30.99€
FINAL FANTASY X 71.19€
TOCA RACE DRIVER 66.99€
VOLANTE SPEEDSTER 2 76.04€
CARTÃO DE MEMÓRIA 8 Mb 46.12€
CRASH BANDICOUT 5....65.90€
DEUS EX....66.99€
GRAND THEFT AUTO 3....65.90€
GRAN TURISMO 3....30.50€
HERDY GERDY....66.99€
NBA 2 NIGHT 2002....66.99€
MAX PAYNE....65.90€
METAL GEAR SOLID 2....66.99€
PARIS DAKAR....63.36€
PRO RALLY 2002....45.99€
RAYMAN M....65.99€
SALT LAKE 2002....66.99€
SILENT HILL 2....65.99€
SOLDIER OF FORTUNE....66.99€
SPIDERMAN....66.99€
STAR WARS:RACER REV....66.99€
TONY HAWK'S PRO SK. 3....70.99€
WRC....63.36€
VOL.C/RUMBLE+PEDAIS+CAIXA....60.83€
GAME SHARK PS2....50.84€
FLASH MEMORY 8 MB....35.59€
COM. DVD+BASE+DUAL SHOCK....35.47€
DUALSHOCK 2....31.91€
CONTROLO REMOTO DE DVD....30.39€
GAMECUBE
CONSOLA GAME CUBE 203.41€
LUIGI'S MANSION 61.02€
WAVE RACE 61.02€
SPIDERMAN 66.99€
STAR WARS 66.99€
COMANDO 35.59€
CARTÃO DE MEMÓRIA 59 BLOCOS 23.38€
BATMAN VENGEANCE....66.99€
BLOODY ROAR....66.99€
DARK SUMMIT....66.99€
DISNEY'S DONALD....66.99€
NHL HITZ....66.99€
TONY HAWK'S PRO SKATER 3....66.99€
FLASH MEMORY 123 BLOCOS....25.42€
SUPERPAD....25.42€
GAME BOY ADVANCE
CONSOLA GB ADVANCE 101.70€
EUROPEAN S.LEAGUE 61.99€
MORTAL KOMBAT 61.99€
MOTO GP 60.99€
SPIDERMAN 45.99€
ADAPTADOR + BATERIA 15.16€
LÂMPADA 5.01€
CRUIS'N VELOCITY....60.99€
DARK ARENA....61.99€
DISNEY'S-DONALD DUCK....60.99€
DRIVEN....61.99€
F-14 TOMCAT....61.99€
FLINTSTONES....61.99€
LAND BEFORE TIME....61.99€
RAINBOW SIX-ROGUE SP....61.99€
SALT LAKE 2002....61.99€
STAR WARS: JEDI....61.99€
TINY TOONS....61.99€
TONY HAWK'S PRO SK. 3....61.99€
KIT 6 EM 1....35.47€
CABO LINK 2 CABEÇAS....10.10€
LUPA COM LUZ....10.10€
PROTECTOR DE BORRACHA....10.10€
GAME BOY
CONSOLA GB COLOR 86.44€
ACTION MAN 40.99€
MONSTERS, INC. 45.61€
PLANET OF THE APES 45.99€
RESIDENT EVIL 45.99€
PACK 6 PEÇAS 25.32€
RÁDIO FM 17.70€
ALONE IN THE DARK....35.99€
DISNEY'S-ATLANTIS....45.99€
DISNEY'S-BR. DE NEVE....45.99€
NO FEAR....45.99€
POWER RANGERS LIGHT....40.99€
RAYMAN FOREVER....45.99€
SESAME STREET SPORTS....45.99€
TINY TOONS....40.99€
TOMB RAIDER CURSE....45.99€
PILHAS + COLUNA+VIBRAÇÃO....20.24€
ADAP. + PILHA RECARREGÁVEL....10.10€
LUPA COM LUZ + JOYSTICK....7.56€
GameOver
http//shopping.sapo.pt/gameover Preços válidos à data de lançamento da revista, salvo erro tipográfico ou ruptura de stock. Taxa de conversão: 1 EURO = 200.482 PTE
Sega™ Dreamcast is registered trademark os Sega Enterprises Inc. • Nintendo® Game Boy® COLOR, POCKET or ADVANCE are trademarks of NINTENDO CO, Ltd. • This product is not designed, manufactured, sponsored or endorsed by Nintendo CO, Ltd. • Sony is a registered trademark of Sony Corp. "PlayStation" and "PSONE" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. This product is not designed, manufactured, sponsored or endorsed by Sony Computer Entertainment Inc. • All names or logos ar trademarks of their respective companies.



bam! Feliz Aniversário

Fernanda Andrade, em Bath



Na comemoração do 3º aniversário, a Bam! Entertainment apresentou-nos diversos jogos novos de respeito.

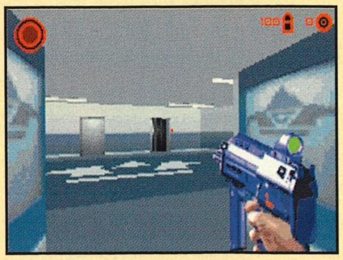
No dia 20 de Agosto, teve início uma viagem algo atribulada que nos levaria a Bristol, mais concretamente a Bath. Ficará para sempre na nossa memória, não só porque partimos às duas da madrugada, como também pela muita turbulência que se fazia sentir e porque a escala nos obrigou a ficar duas horas no aeroporto, à espera do voo de ligação. Por inacreditável que pareça, tudo isto valeu a pena. O local escolhido seria óptimo para umas férias (fica aqui a dica) e, embora estivéssemos em serviço, sobrou algum tempo para relaxar e combater o stress, o que não é habitual nestes acontecimentos.

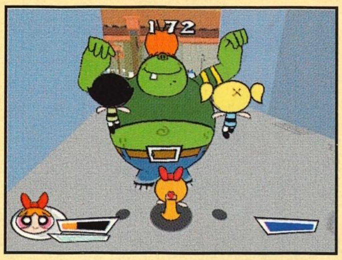
Mas passemos ao motivo que nos levou lá, ou seja a apresentação de diversos jogos para as mais variadas plataformas e a comemoração do terceiro ano de vida da Bam! Entertainment.

Embora tenha mantido até agora um perfil discreto, esta editora apresentou ainda para 2002 um rol de jogos dignos de respeito, onde se incluem *Riding Spirits, Chase, Sound of Thunder* e *Reign of Fire*, assim como uma extensa lista com títulos muito prometedores que serão lançados até ao Natal.

A apresentação teve lugar numa sala recheada de consolas, encontrando-se os principais responsáveis pelo desenvolvimento de cada um dos títulos agarrados aos comandos e dando provas de que também neste campo sabiam dominar muito bem as suas criações. A primeira paragem foi frente ao ecrã onde corria *Riding Spirits*, um jogo de corridas com motos de marca, para a PlayStation 2, ao estilo de *GT3*. Explicaram-nos que, contrariamente a *Moto GP*, agora seria possível controlar o condutor, inclinando-o, por exemplo, para tentar compensar o nosso desvio nas curvas. Mostraram-nos também alguns dos muitos veículos e pistas que se poderiam desbloquear.

Ao lado, corria *Chase* para a Xbox, um jogo do género de *Stuntman*, onde encarnamos a pele de um duplo de cinema que tentará criar boa reputação. Com muitas acrobacias disponíveis para quatro filmes com temas diferentes, coloca à nossa disposição, entre outros, uma moto, um veículo estilo *Mad Max* e uma carrinha com um motivo alegórico. Estes possuirão vários pontos deformáveis, reproduzindo danos de embate.





Depois, seguia-se outro jogo para PlayStation 2. Mais virado para o público feminino infantil, *The Power Puff Girls: Relish Rampage* é um jogo de acção que nos permite controlar as figuras dos desenhos animados. Os cenários mantêm o *look cartoon* da série, as vozes serão as originais e os poderes das três meninas são os nossos conhecidos. Elas voarão pela cidade, completando missões que serão explicadas pelo Mayor e cujo destino será assinalado, ao estilo de *Crazy Taxi*, surgindo setas a apontar a direcção do alvo. Saliente-se que existe um mapa para melhor orientação e uma função Lock On, para se fixar a mira no inimigo, ou em objectos como os *power ups*.

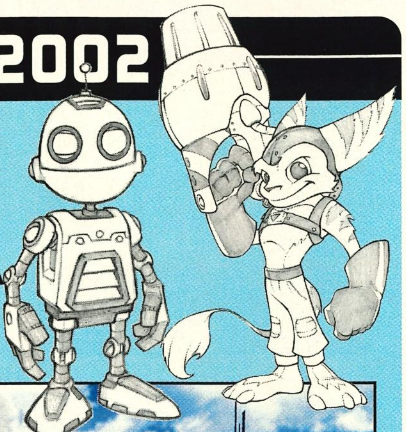
Mesmo ao lado, era apresentada a versão Game Boy Advance, *The Powerpuff Girls: Him and Seek*. Este jogo de acção dá-nos como missão a captura de animais num zoo, que depois teremos de devolver às suas jaulas. Isto enquanto nos asseguramos de que os bandidos que nos vão aparecendo não farão mal a mais ninguém. Ao contrário do que sucedia na versão PS2, aqui controlamos só uma figura.

Passando ao título mais destacado do evento, *Reign of Fire,* esteve presente nas versões Xbox, PlayStation 2 e Game Boy Advance. A versão GameCube sairá um pouco mais tarde, encontrando-se prevista para Dezembro. Este jogo, do género acção, foi inspirado no filme com o mesmo nome que estreou recentemente e coloca-nos ao controlo do exército humano. Com veículos blindados e muito bem armados, tentaremos neutralizar os dragões e quando a tarefa for completada, combateremos ao lado dos dragões, controlando um destes animais. Uma criatura que começará com pouco poder de fogo, mas irá ganhando novas habilidades.

Regressando ao GBA, este irá receber em Novembro um título prometedor e muito viciante. *Sound of Thunder*, também inspirado num filme, será um jogo de acção passado no futuro, tendo como tema as viagens no tempo. Misturará acção, plataformas, fases de condução e resolução de puzzles, num estilo que nos lembra um pouco *Dino Crisis*, tendo como cenário de fundo o nosso planeta, depois de uma catástrofe que alterou o presente e trouxe para essa época diversos dinossauros mutantes.

Por fim, foi ainda apresentado para a 32 bits portátil *Ecks VS Sever 2*, o segundo FPS da série, que conta com diversas inovações, sendo uma delas os mísseis teleguiados, com perspectiva na primeira pessoa. Gostávamos imenso de ter tido a oportunidade de testar este e os outros jogos por muito mais tempo, mas chegou a altura de retirar as consolas e os televisores, pelo que, muito delicadamente, correram connosco.

● PS2 • NOVEMBRO / DEZEMBRO 2002



Ratchet & Clank

Mais um jogo de plataformas?

Da autoria dos mesmos criadores da série *Spyro the Dragon*, *Ratchet & Clank* é um jogo que promete misturar vários géneros, se bem que no conjunto tudo nos pareceu algo familiar...

Em termos técnicos, era impossível não ficarmos impressionados com o grafismo desta pré-versão, especialmente no que toca à fluidez da animação e cor dos cenários. As personagens também apresentam bons pormenores e tudo aponta para, no final, estarmos perante um bom jogo. Mas (e tinha de haver um mas), existem alguns pormenores preocupantes.

O primeiro aspecto é que tudo o que vemos no jogo nos parece demasiado familiar para o nosso gosto. Um pouco de *Jack & Daxter*, mecânica de jogo reminiscente dos clássicos *Rayman 2* e *Mario 64*, etc, levam-nos à conclusão de que estamos perante mais um jogo de plataformas 3D com uns pós de acção, apesar das inovações prometidas. O segundo factor negativo é que a experiência em si transmite uma certa sensação de vazio. O jogador, a dada altura,

pode andar por onde quer e visitar os vários mundos de jogo, mas a verdade é que nada nos leva ou incentiva à exploração dos mesmos, podendo até o jogo tornar-se monótono mais depressa do que o esperado. Mas OK, esta não é ainda a versão final, portanto há que ser optimista.

Quanto à história, a nossa personagem, Ratchet é um *expert* em tudo o que diga respeito a mecânica, enquanto que Clank é um pequeno robô misterioso que, aparentemente, colecciona peças de metal e oferece novas habilidades a Ratchet. A narrativa avança depois através de *cut-scenes* em 3D, onde o humor pontua e a tecnologia surge em destaque no retrato de um mundo futurista.

Por falarmos em tecnologia, e como Ratchet é mecânico, o

dinheiro neste jogo são "porcas" (hmmm...), que podem ser encontradas espalhadas nos níveis ou depois de matarmos um inimigo, sendo assim que iremos também adquirir novas armas e acessórios. Quanto a isso, podem esperar coisas tão interessantes como lança-chamas, bombas ou uma Glove of Doom, que são activados por um sistema de menus radiais original.

Para terminar, resta-nos dizer que, à parte alguns pormenores a precisarem de ser limados, *Ratchet & Clank* promete vir a ser um bom título para quem gosta do género. Agora é só esperarmos até Novembro para ver se isso se confirma.

Nuno Almeida

Informação

Género	Acção/Plataformas
Editora	SCEE
Realização	Insomniac Games
Site	www.insomniacgames.com

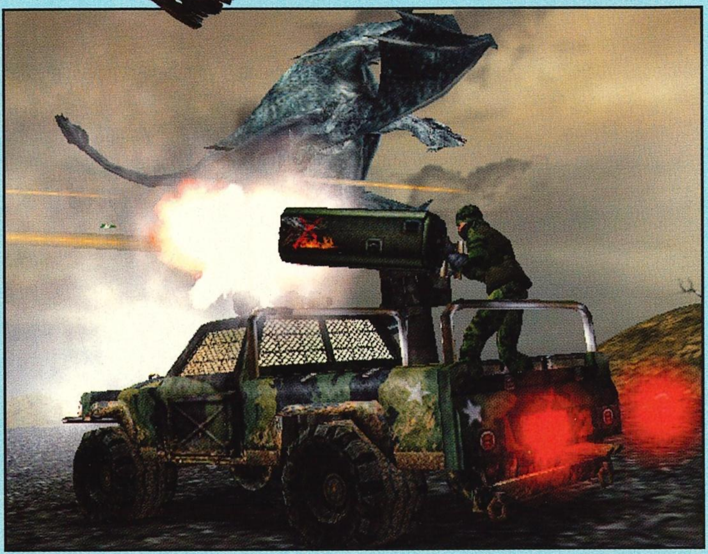
AS BARRAS
QUE ALINHAM
Nestlé
Golden Grahams
CONTIGO
NOVAS BARRAS DE CEREAIS E LEITE
DA NESTLÉ
OS TEUS CEREAIS FAVORITOS, DELICIOSOS
E CROCANTES... PARA DEVORARES ONDE
E QUANDO QUISERES.
Nestlé
Nesquik
Barras
Cereais e Leite
Nestlé
CHOCAPIC
Barras
Cereais e Leite
Nestlé
Golden Grahams
Barras
Cereais e Leite
UMA NOVA FORMA DE LIBERDADE

PLAYSTATION 2 • NOVEMBRO 2002

Reign of Fire

Abriu a caça ao dragão

O filme já estreou há algumas semanas nos cinemas portugueses, mas só agora recebemos a primeira versão jogável deste jogo baseado em *Reino de Fogo*.



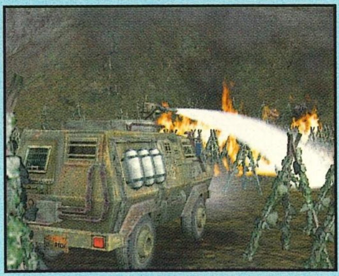
O objectivo inicial é ajudar a resistência humana, abrigada numa base sitiada, a defender-se dos dragões e outras criaturas hostis. Para isso iremos controlar veículos armados, seguindo os vários objectivos que nos são dados ao longo da missão.

A jogabilidade é a típica destes títulos de acção com veículos, e quem jogou *Halo* irá reconhecer de imediato uma das configurações possíveis do comando. Ou seja, conduzimos o veículo através da orientação da arma, algo que requer alguma habituação.

Também a estrutura das missões precisa de algum trabalho, pois de momento a acção é um pouco confusa. Ainda estamos nós a lutar contra os controles e já a base está infestada de dragões, com outros soldados e veículos a andarem de um lado para o outro a tentar aniquilá-los, sem que saibamos muito bem o que fazer a seguir.

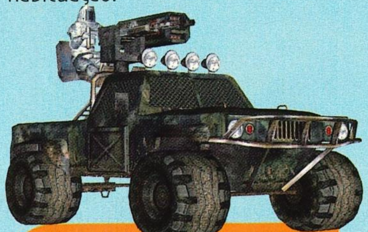
As boas notícias é que é possível ver o lado dos vilões depois de completar todas as missões dos humanos. É verdade, podemos encarnar um dragão e lançar chuvas de fogo sobre os miseráveis e insignificantes soldados. Infelizmente, ainda não tivemos a oportunidade de testar estes níveis, mas a equipa garante que serão totalmente diferentes das restantes missões.

Quanto ao grafismo, as coisas apresentam-se já bastante promissoras. É verdade que uma base desolada, no meio de campos de cinzas, não é propriamente o ambiente mais propício a um grafismo impressionante, mas *Reign of Fire* consegue mesmo assim recriar bem toda a imagem pós apocalíptica do filme. Os dragões, veículos e edifícios estão detalhados, e foi dado um especial cuidado aos efeitos de fogo, que surgem neste jogo em quantidades industriais. O resultado é que nos sentimos mesmo dentro da acção, com movimento inimigo e aliado por todo o lado, algo que é ajudado ainda mais pela componente sonora.



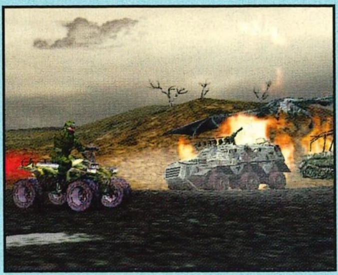
Resumindo, desde que alguns problemas sejam corrigidos até à altura do lançamento, tudo aponta para que os fãs do filme *Reino de Fogo* - e não só - encontrem neste título uma agradável surpresa.

Ana Santos



Informação

Género
Acção
Editora
Bam! Entertainment
Realização
Kuju Entertainment
Site
www.kuju.com

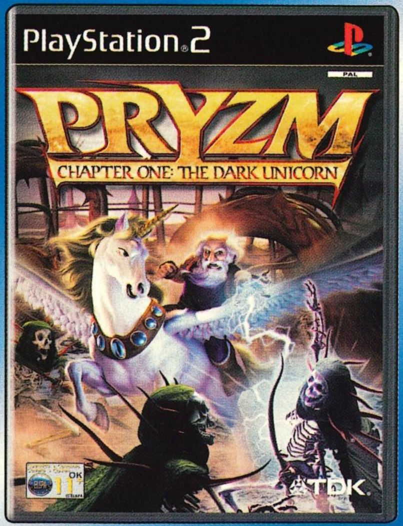


DESCOBRE COM A TDK AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM JOGOS

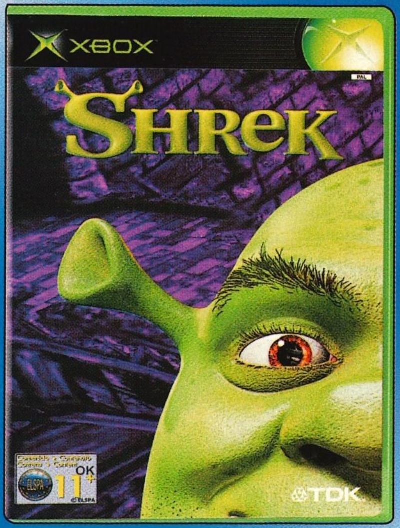
" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."

" Shrek Tm & (c) 2001 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."

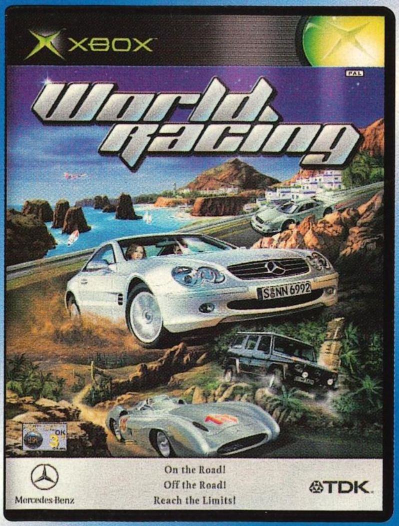
"Licensed by Nintendo. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo."



PRYZM™ & © TDK Mediactive, Inc. All characters and related indicia are Mediactive, Inc. PRYZM Chapter One:The Dark Unicorn TM & © 2001 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved."PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



" Shrek ® & Shrek Ear Desing (TM) & © 2002 DreamWorks L.L.C. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries."



"© 2002 Mercedes-Benz USA, LLC"

PlayStation 2

PlayStation

XBOX

GAME BOY COLOR

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

TDK®
mediactive™

www.tdk-mediactive.com e-mail:tdkmayroport@mail.telepac.pt

PLAYSTATION 2 • NOVEMBRO 2002

WRC II Extreme

Segunda oportunidade

Agora que *WRC* faz parte da galeria de jogos Platinum, a Sony prepara-se para lançar *WRC II* e, quem sabe, corrigir alguns dos problemas que proliferavam na versão anterior.

Como se devem lembrar, *World Rally Championship* foi o primeiro título do género a aparecer na máquina de 128 bits da Sony, acompanhando de certa forma o lançamento da mesma, pelo menos cá em Portugal. Contudo, este foi um jogo que não atingiu o sucesso desejado, muito por causa da fluidez, que pura e simplesmente não existia. Pois é, *WRC* fazia-se acompanhar por detalhes espectaculares, sobretudo a nível de grafismo; no entanto, quando começávamos a conduzir os carros, estes pareciam que não ultrapassavam os 30 km por hora, o que resultava, como referido, num jogo lento e aborrecido. Agora, numa altura em que a comunidade de jogadores espera ansiosamente pelo senhor dos ralis, leia-se *Colin McRae 3*, eis que a Sony regressa à carga, preparando-se para lançar *WRC II Extreme*.

Na versão ainda em desenvolvimento a que tivemos acesso, o que saltou mais à vista foi claramente o enorme passo dado a nível da velocidade. É verdade, aqui na redacção ficámos um tanto ou quanto espantados, sobretudo quando metemos o pé no acelerador e vimos o nosso carro a sair disparado da linha de partida como se fosse um touro enraivecido. Mas o nosso espanto não ficou por aqui, pois assim que tentámos controlar o carro, este respondeu de forma espectacular. OK, talvez a traseira fuja demasiado, ou o carro pareça pesar metade do que devia, mas esses factores só favorecem a jogabilidade. É claro que os mais puristas poderão dizer que o jogo, como está, não é muito realista, ou que o *Colin* é que é bom. Pois, mas esses puristas, se dominassem a jogabilidade agora presente nesta versão de *WRC II*, o mais provável era esboçarem um sorriso de orelha a orelha, pois o vício de conduzir um WRC nunca foi tão brutal como agora.

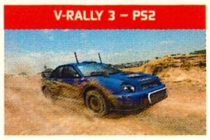
Curiosamente, também tivemos a oportunidade de testar a versão preview de *Colin McRae 3* ao mesmo tempo que este *WRC II* e, vistas bem as coisas, ambos parecem estar ao mesmo nível, embora comportando mecânicas de jogo bem diferentes. Enquanto que *CMR 3* se continua a apoiar na sua excelente jogabilidade, onde as longas derrapagens controladas pela direcção são uma constante, *WRC II* propõe-nos um estilo de jogo onde a adrenalina toma conta dos acontecimentos. Isto deve-se à velocidade de resposta presente nos WRC deste título, pois um ligeiro toque no analógico é capaz de descontrolar o carro completamente. Contudo, com umas horas de jogo, somos capazes de dominar perfeitamente estas poderosas máquinas, contornando uma série de curvas apertadas a alta velocidade. Por outro lado, existem aspectos onde o jogo da Codemasters ainda leva a melhor sobre *WRC II*. Um desses aspectos acontece, por exemplo, quando chocamos contra uma parede ou um *rail* e o carro demora uma eternidade a engatar a marcha-atrás. Mesmo com esta mudança engrenada, quase que é preciso pedir licença para que o

Informação

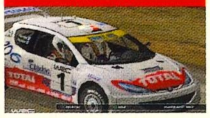
Género
Rali
Editora
SCEE
Realização
Evolution Studios
Site
www.scee.com

ALTERNATIVA A JOGAR...

V-RALLY 3 – PS2



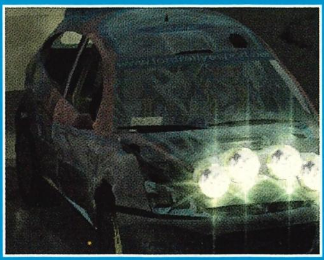
WRC – PS2



RALLISPORT CHALLENGE - XBOX

TUDO EM PORTUGUÊS

Tal como se podia verificar no título anterior, também em *WRC II Extreme* tudo se encontra traduzido para a língua de Camões. Podem então contar com comentários, introduções televisivas e co-pilotos lusitanos.



carro comece a andar. Ora, como sabem, em *Colin* os carros respondem imediatamente assim que engatamos a marcha-atrás, demonstrando claramente que estamos a lidar com veículos potentes. Enfim, estes são pormenores passíveis de correcção, pelo que neste aspecto só nos resta esperar pela versão final para uma conclusão ponderada.

A nível de grafismo, comparando novamente os dois títulos de rali, o jogo da Sony apresenta-se, para já, muito superior. Em primeiro lugar não tem um único *slowdown*, coisa que cada vez se verifica mais e mais nos jogos PS2, e depois, porque não apresenta *pop ups* constantemente. Isto é, quando jogámos *Colin*, reparámos que grande parte dos cenários vai aparecendo do nada, como que por milagre. Ora isso não acontece em *WRC II*, sendo até possível, sobretudo nos circuitos de montanha, avistar troços de estrada a quilómetros de distância, onde posteriormente iremos passar. Até os circuitos de *WRC II* apresentam traçados mais agradáveis que os de *Colin*, sendo acompanhados por vários declives no terreno, que em tudo beneficiam o estilo de jogo que temos em mãos.

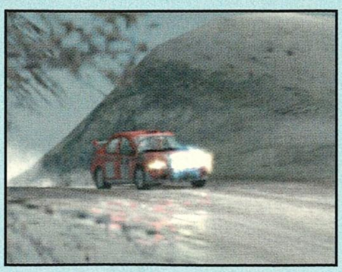
Convém também mencionar, para os mais viciados neste género de jogos, que alguns dos membros da equipa de desenvolvimento de *WRC II* foram responsáveis pelos anteriores títulos *Colin McRae*, o que em parte explica o enorme salto dado por esta sequela.

Resta-nos então terminar, com a promessa de que nos próximos meses vamos ter uma competição salutar nos meandros do rali virtual. Contem com uma análise detalhada nas próximas edições da MConsolas.

Paulo Santos

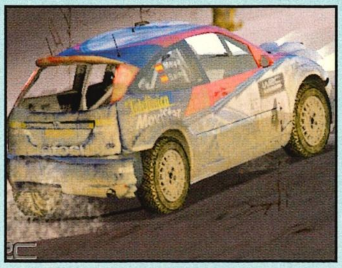
Os circuitos de WRC II apresentam traçados mais agradáveis que os de *Colin McRae 3.*

REALISMO TOTAL

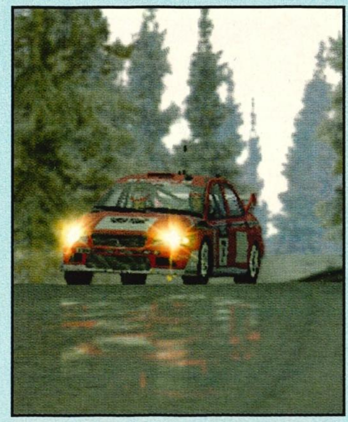


GRANDES CENÁRIOS

EXCELENTE DEFINIÇÃO



CONHEÇO ESTE CARRO DE QUALQUER LADO



XBOX • NOVEMBRO 2002

Colin McRae Rally 3

Máxima rotação... em breve

Após uma longa espera, e uma versão bastante primitiva para PlayStation 2, eis que finalmente chegou à nossa redacção uma versão Preview de *Colin McRae Rally 3* para Xbox.

Esta versão, ao contrário da que tivemos oportunidade de experimentar na máquina de 128 bits da Sony, já está muito perto da perfeição. De facto, esta versão está tão boa, que alguns membros da redacção estavam dispostos a ficar no escritório pela noite dentro, só para poderem conduzir os poderosos WRC.

Comecemos então pelos aspectos técnicos que, mesmo nesta altura, estão verdadeiramente impressionantes.

A aparência dos WRC está melhor do que nunca, apresentando pequenos detalhes capazes de calar o mais exigente dos jogadores. Estamos a falar de pequenas nuances que se podem verificar nos veículos, coisas como o tremer do cano de escape a cada aceleração mais brusca, ou o comportamento das pequenas

antenas presas aos tejadilhos dos carros. É claro que todos estes pormenores são insignificantes no que concerne à jogabilidade, contudo contribuem de forma irrepreensível para um desempenho visual de excelência, para além de elevarem o factor realismo a patamares mais elevados.

A complementar toda esta riqueza visual estão os efeitos sonoros, também eles muito bem conseguidos. Cada derrapagem, travagem ou aceleração são acompanhadas do devido som, alterando conforme estejamos a correr no asfalto, neve, ou em terra batida.

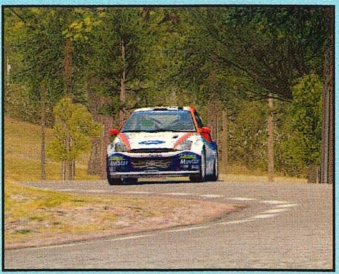
Para além de todos estes pormenores, a jogabilidade está um verdadeiro mimo. Se os anteriores títulos da série já conseguiam recriar a sensação de conduzir um WRC quase na perfeição, este terceiro capítulo consegue ser muito superior. Aliás, nunca foi tão excitante entrar de lado numa curva, para depois contrabalançar o carro com a direcção e sentir toda a força destas máquinas a ripar pelos terrenos mais inóspitos do planeta.

No que toca aos aspectos intrínsecos do jogo, tais como afinações ou reparações nos carros, para já ainda não podemos adiantar pormenores, visto que a versão a que tivemos acesso ainda não comporta na totalidade as opções que iremos desfrutar na versão final.

Enfim, a par do que provavelmente irá acontecer para todas as outras plataformas, *Colin McRae Rally 3* na Xbox será um dos melhores, senão o melhor jogo de carros a alguma vez marcar presença nesta máquina, pelo que os seus possuidores têm razões mais do que suficientes para estar contentes.

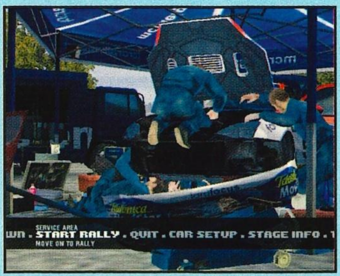
Contem com uma análise detalhada nas próximas edições.

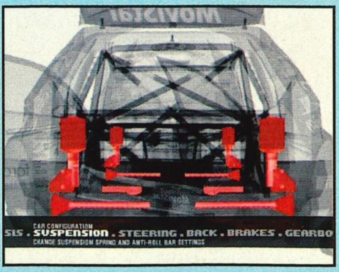
Paulo Santos



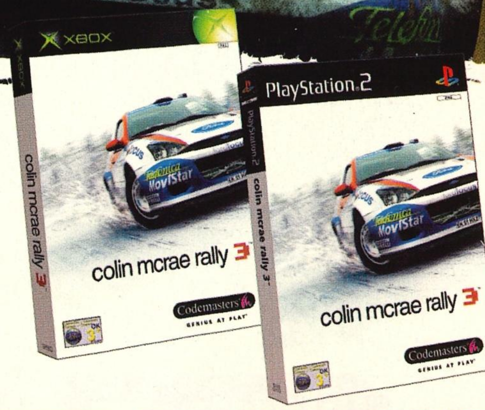
Informação

Género
Rali
Editora
Codemasters
Realização
Codemasters
Site
www.codemasters.co.uk



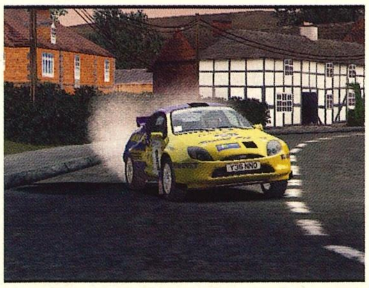


os verdadeiros pilotos conhecem-no

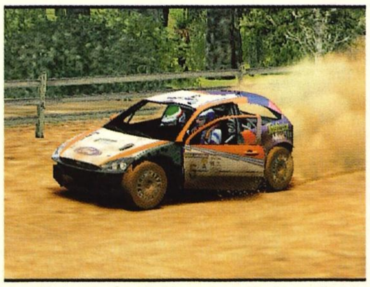


colin mcrae rally 3™

Corre com a FordRally Sport na pele de Colin McRae



8 novos percursos, 15 carros licenciados



Veículos totalmente destrutíveis

Condições meteorológicas inigualáveis

Disponível a 25 de Outubro

XBOX PlayStation®2 Codemasters®

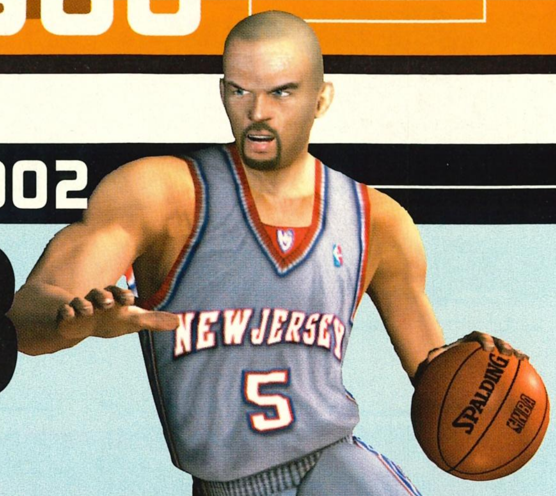
Faz o download dos mais recentes vídeos de Colin McRae Rally 3 em: www.codemasters.com

GENIUS AT PLAY™

© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Todos os direitos reservados. "Codemasters"® é uma marca comercial registada que pertence à Codemasters. "Colin McRae Rally 3"™ e "GENIUS AT PLAY"™ são marcas comerciais da Codemasters. "Colin McRae"™ e a assinatura de Colin McRae são marcas comerciais registadas de Colin McRae. "Colin McRae"™ e os direitos de autor, as marcas comerciais, os designs e as imagens de fabricantes de carros e/ou as pinturas nos carros estão a ser utilizados pela Codemasters com autorização. Todos os outros direitos de autor ou marcas comerciais são propriedade dos seus respectivos titulares e estão a ser utilizados com autorização. Este jogo NÃO tem a licença de, nem está associado à FIA ou outras empresas relacionadas.

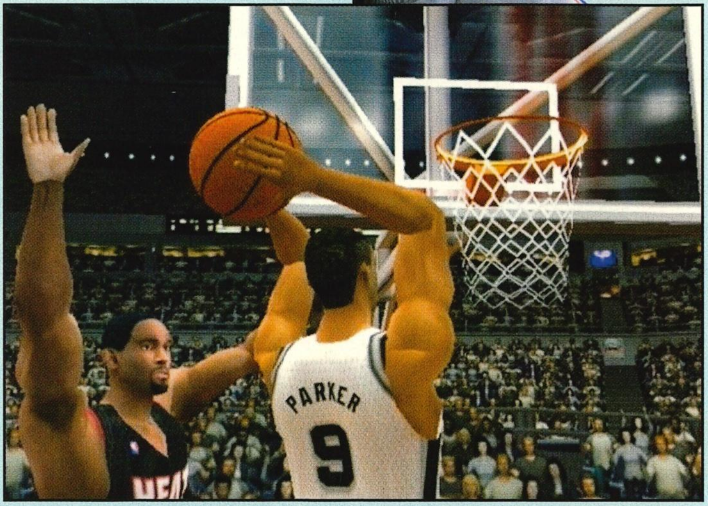
● XBOX / PS2 • OUTUBRO 2002

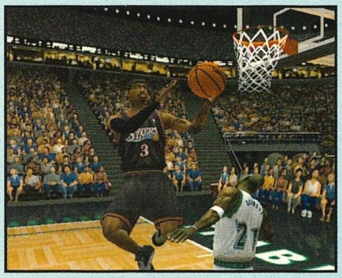
NBA Live 2003



Toda a magia da NBA

A saga Live da EA Sports continua apostada em liderar todo o contexto do basquetebol virtual e a versão 2003 já está em andamento. A concorrência promete ser feroz, mas *NBA Live 2003* garante levar os fãs ao rubro.





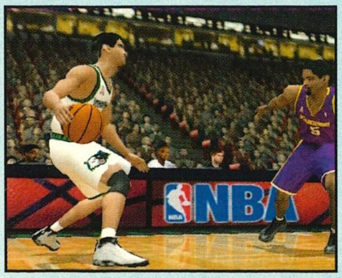
Com o término do campeonato do mundo de basquetebol, os adeptos da modalidade estão já em pulgas pelo início da NBA. Os EUA deixaram uma paupérrima imagem do seu basquete ao terminarem na 6ª posição do torneio mundial e agora todas as atenções estão concentradas na famosa liga americana. A EA Sports, como já é tradição, assume todas as responsabilidades virtuais pela concepção desta brilhante modalidade, e nesta altura podemos dizer que as estrelas já fazem o aquecimento final. Aqui na redacção tivemos oportunidade de fazer os primeiros *alley-oops*, tanto na PS2 como na Xbox, e o resultado é já nesta altura bastante interessante. Nota-se claramente que os rapazes da EA Sports ainda têm que passar várias noites em claro para corrigir alguns aspectos do jogo, todavia *NBA Live 2003* assume-se como o principal candidato à vitória final. A experiência adquirida ao longo de todos estes anos e o facto de a concorrência ainda não apresentar um título de valor acrescentado (com excepção para a série da Sega Sports) projectam *NBA Live* como um colosso desta especialidade.

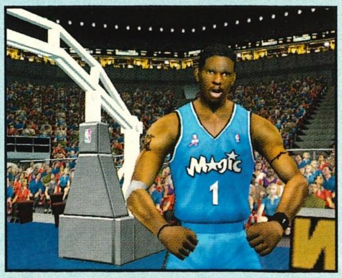
Em primeiro lugar temos que enaltecer o melhoramento das características gráficas do jogo. Nota-se um esforço para aperfeiçoar toda a definição dos jogadores, em particular as texturas faciais. Os pavilhões sofreram igualmente reparos de limpeza visual, nomeadamente no que diz respeito à multidão que entusiasticamente assiste aos encontros. O banco de suplentes também ganhou uma nova vida, com os treinadores em grande agitação dando as respectivas indicações para dentro de campo. Outro pormenor engraçado prende-se com as novas animações dos jogadores quando executam um lançamento certeiro ou mesmo quando falham um cesto que à partida parecida de fácil concretização. O realismo não se fica por aqui e mesmo no simples acto de driblar a bola ou nos ressaltos se nota que os jogadores têm um comportamento muito mais natural.

Dentro de campo as novidades são igualmente profundas. A nova captura de movimentos vai permitir situações mais fiáveis no jogo físico e nas jogadas corpo a corpo. Um aspecto que nos deixou apreensivos e que esperamos ver corrigido na versão final é a dimensão (exagerada) dos atletas. Os jogadores parecem um pouco grandes relativamente

Informação

Génerо
Desporto
Editora
Electronic Arts
Realização
Electronic Arts Canada
Site
www.ea.com



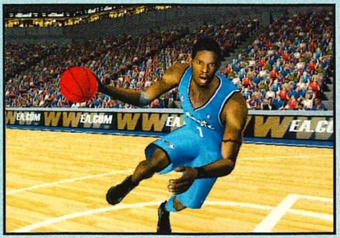


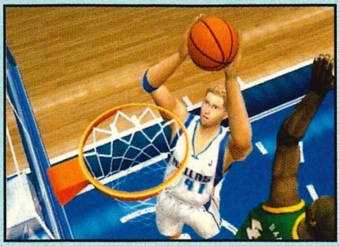
ALTERNATIVA A JOGAR...

STREET HOOPS (PS2 / XBOX)

NBA STREET (PS2 / GC)

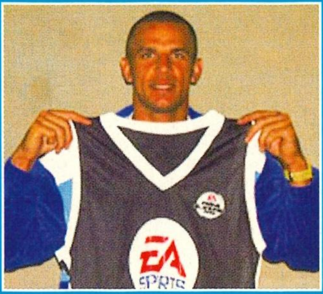
NBA 2K (DC)

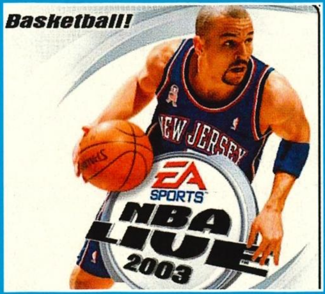


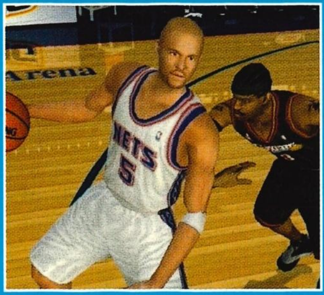


KID EM GRANDE

Uma das grandes referências da liga norte-americana de basquetebol, Jason Kid, foi a escolha para a capa da edição 2003 de NBA. Mas a grande estrela dos Nets não serviu apenas para embelezar a capa, pois o rapaz ajudou também ao desenvolvimento do jogo, acompanhando de perto os trabalhos da equipa da EA Sports.







às dimensões do campo...

No que toca à jogabilidade, a principal alteração diz respeito ao novo sistema de reposição da bola em jogo e que irá permitir uma maior rapidez no lançamento dos ataques. As situações de contra-ataque são algo que acontece com regularidade numa partida de basquetebol, mas que até hoje a saga ainda não tinha conseguido reproduzir da forma mais correcta. Cada jogador terá os seus próprios atributos, o que irá permitir diferentes abordagens ao cesto, passes individualizados e naturalmente "afundanços" para todos os estilos.

Quanto às performances sonoras, o realce vai para o

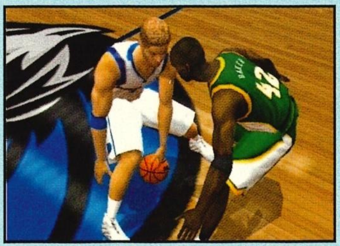
A nova captura de movimentos aumentou brutalmente o realismo do jogo.

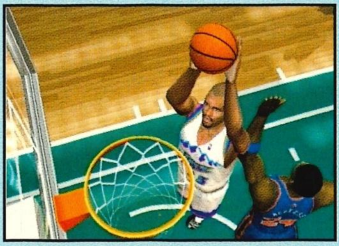
ambiente que rodeia cada desafio. A EA promete um novo conjunto de características sonoras, e pelo que já pudemos testar, o resultado é bastante favorável. Nota-se uma maior pormenorização das vozes dos jogadores, o público enfeita ainda mais o jogo com os seus gritos de apoio ou apupos e o próprio som do pavilhão envolve-nos profundamente em toda a acção. Uma chamada de atenção também para a excelente banda sonora.

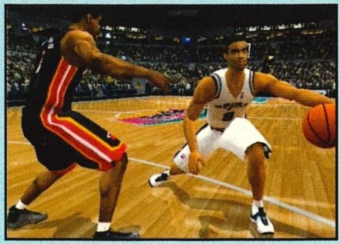
Os modos de jogo presentes serão basicamente aqueles a que este género nos tem habituado: jogo rápido, amigável, treino, época, *franchise*, *playoffs* e mano a mano. Outra opção disponível vai permitir ao jogador trabalhar tacticamente a sua equipa, disponibilizando para isso dezenas de estatísticas e quadros estratégicos para que nenhum detalhe fique por trabalhar.

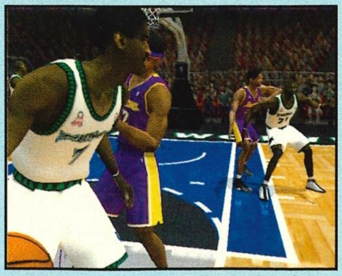
Enfim, um jogo que promete assumir todas as responsabilidades que lhe são incutidas e que certamente não irá deixar os fãs indiferentes. Só nos resta esperar pela versão final e ainda pelas opções que a concorrência possa vir a oferecer.

Bruno Mendonça

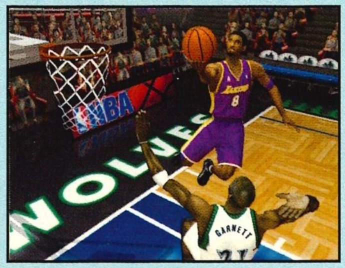




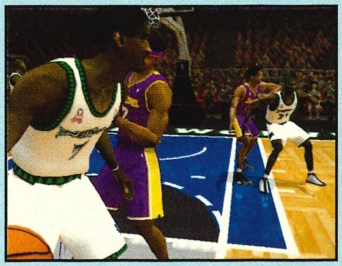




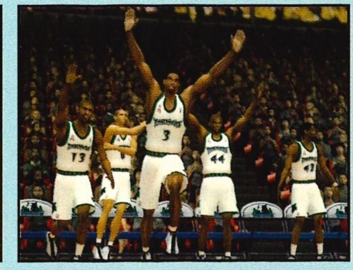
RETOQUES DE LUXO



UM NOVO GRAFISMO



GRANDES MOVIMENTOS



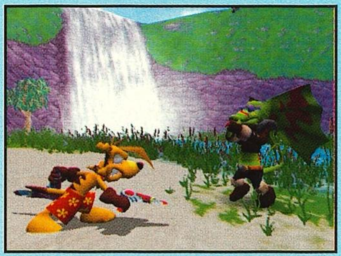
TODA A MAGIA DA NBA

PLAYSTATION 2 • NOVEMBRO 2002

Ty the Tasmanian Tiger

Espécie em extinção

Encarnando um tigre que mais parece uma versão estranhamente laranja do cão de *Wallace & Grommit*, teremos de percorrer uma série de níveis em busca de cinco talismãs.



Estes talismãs irão servir para Ty, o tal tigre da Tasmânia, libertar tanto a família como o resto da sua espécie, que ele julgava terem desaparecido para sempre, de um mundo paralelo.

Só a título de curiosidade, esta espécie existiu mesmo, foi extinta nos anos 30 e, verdade seja dita, não se pareciam nada com tigres. O seu reaparecimento é agora possível, não através de talismãs perdidos, mas sim da clonagem de um espécime preservado em álcool desde o século XIX. Por isso, meninas e meninos, há realmente esperança para Ty.

Agora que aumentaram a vossa cultura (ainda dizem que a MultiConsolas não é educativa!), passemos ao jogo em si. Como já devem ter adivinhado pelas imagens, trata-se de um título de plataformas com um aspecto muito colorido e visivelmente destinado aos mais novos, se bem que se encontra totalmente em inglês. Dado que o último habitat conhecido destes animais foi a Austrália, ficam avisados que Ty e os amigos têm todos um sotaque ao estilo de *Crocodile Dundee*.

Pelo que pudemos avaliar nesta versão beta, em termos de jogabilidade não deveremos encontrar aqui nada de revolucionário ou inovador. Teremos de apanhar uma série de objectos, que servirão para termos acesso a novos boomerangs (a arma de eleição de Ty) ou para avançarmos no jogo, e é dado algum ênfase à exploração. Claro que para nos movimentarmos nos níveis teremos de saltar muito, o que de momento não é muito ajudado pela câmara. Teremos também alguns movimentos de ataque e tanto podemos morder os inimigos como atirar-lhes boomerangs.

Graficamente o jogo tem altos e baixos. Os cenários são coloridos e têm alguns pormenores interessantes, mas existem algumas texturas muito básicas e elementos pouco detalhados.

Como já é hábito, vamos ter de esperar pela versão final para darmos dados concretos sobre o jogo. De momento, *Ty* apresenta-se como um título de plataformas com alguns pontos de interesse, mas que peca pela falta de inovação e por problemas na realização. De salientar que apesar de só termos testado a versão PS2, o jogo vai sair também para Xbox e GameCube.

Ana Santos

Informação

Género	Plataformas
Editora	Electronic Arts
Realização	Krome Studios
Site	http://ty.ea.com

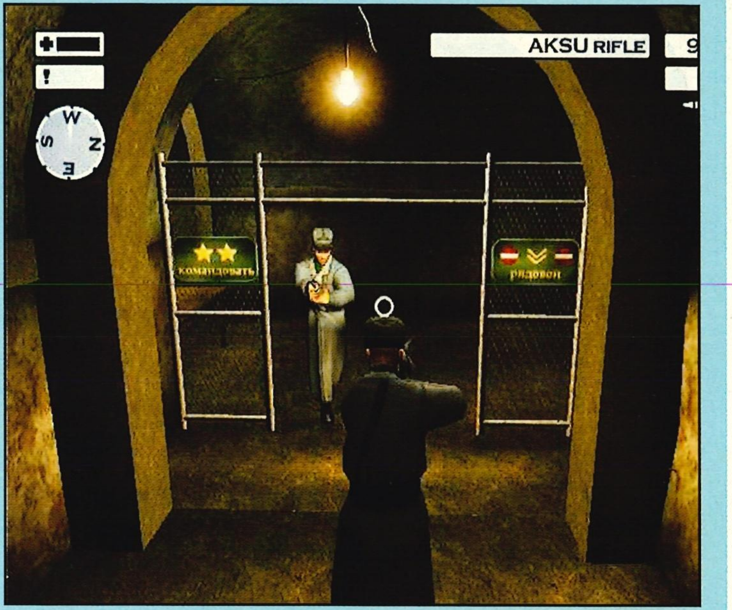
PlayStation® 2
Platinum
Os melhores jogos!
Preço Explosivo
Gran Turismo 3 A-spec
motogp
This is Football 2002
DOA2 Dead or Alive 2
Tekken Tag Tournament
Formula One 2001
PlayStation® 2
OS MELHORES JOGOS E CINEMA DVD
"PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2" e "ΔOXO" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "" são marcas da Sony Corporation Inc.
Os nomes e/ou marcas aqui representadas são responsabilidade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

XBOX • NOVEMBRO 2002

Hitman 2: Silent Assassin

Regresso de um assassino

Depois do sucesso obtido no formato PC há cerca de 2 anos, o agente 47 prepara-se agora para um novo capítulo, desta feita nas consolas de última geração, PlayStation 2 e Xbox.



Ao que parece, *Hitman* para PC foi um título que despoletou uma daquelas relações amor / ódio por entre os fãs de todo o mundo. Amado, porque nos punha na pele de um assassino geneticamente concebido para todo o tipo de operações, e odiado, porque a linearidade das missões tornava o jogo numa experiência rigidamente aborrecida. Pois bem, este segundo capítulo promete trazer tudo o que o primeiro tinha de bom, tentando de certa forma acabar com o problema das missões lineares.

Sendo esta a primeira aparição do agente 47 no reino das consolas, não podia faltar neste título um nível introdutório, onde para além de ficarmos a conhecer um pouco melhor a nossa personagem, também nos começamos a ambientar com as suas capacidades. Após uns quantos minutos de jogo, começamos logo a praticar tiro ao alvo, ou a aperfeiçoar as nossas técnicas furtivas. Depois, o enredo segue subtilmente o seu rumo, levando-nos à primeira missão de *Hitman 2*.

É logo nesta missão inicial que nos apercebemos que o tal factor relacionado com a linearidade das missões foi resolvido de uma vez por todas. É verdade, ao jogador são dadas informações sobre os objectivos a atingir na presente missão, e depois os métodos de abordagem irão depender essencialmente da vontade de cada jogador. Isto é, se quiserem irromper pelas instalações inimigas adentro, abrindo caminho para uma verdadeira chacina, são livres de o fazer. O problema é que isso chama uma quantidade indesejável de inimigos. Por outro lado, podem utilizar técnicas mais elaboradas, como por exemplo, matar o carteiro e usar as suas roupas para penetrar no edifício. Porém, o melhor de tudo é verificar que apesar dos diferentes níveis de dificuldade inerentes a cada modo de abordagem, todos funcionam, mostrando claramente que um dos grandes problemas do jogo anterior foi resolvido, e de uma maneira soberba.

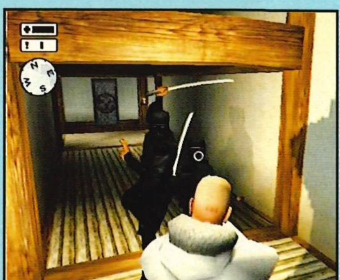
Tecnicamente existem em *Hitman 2* vários pormenores bem conseguidos, sobretudo a nível de grafismo, onde os efeitos de luzes em tempo real estão excelentes. É claro que ainda existem alguns *bugs* no jogo, sobretudo em alguns problemas de câmara, ou na movimentação de 47.

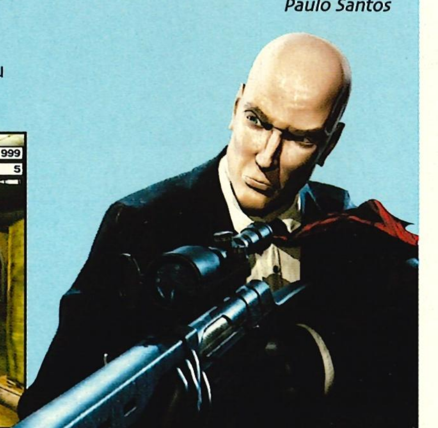
Contudo, dado que estamos a falar de uma versão em fase de desenvolvimento, só nos resta esperar pela optimização final para um veredicto fundamentado.

Paulo Santos

Informação

Género	Acção / Aventura
Editora	Action
Realização	Eidos
Site	www.eidos.com





PREPARA-TE PARA A GRANDE BATALHA
DRAGON BALL Z
"HERÓIS LEGENDÁRIOS"
PlayStation
DRAGON BALL Z
Ultimate Battle 22
BANDAI
GAME BOY ADVANCE
DRAGON BALL Z
THE LEGACY OF GOKU
Nintendo
INFOGRAMES
www.infogrames.com
GAME BOY ADVANCE

XBOX - PS2 • NOVEMBRO / DEZEMBRO 2002

Tony Hawk's Pro Skater 4

Já outro?

Pois é, depois da avalanche do terceiro capítulo, a Activision vai já lançar um novo jogo do moçoilo, e as impressões deixadas por uma pré-versão do mesmo não foram propriamente muito excitantes...

Ora bem, adiantemos desde já que o que vemos perante os nossos olhos e no futuro (estilo até 2015...) em relação a esta série não nos agrada mesmo nada. É que pelo que vimos neste quarto jogo, esta série promete vir a ser mais um daqueles casos de *updates* anuais que pouco ou nada acrescentam a quem já tem ou experimentou os jogos anteriores da licença do menino Tony. A primeira impressão que o jogo nos provocou é que temos uma sequela feita num ano, com o todo a mostrar-se muito familiar, do estilo: temos um motor de jogo, "'bora" apenas criar níveis novos com um editor... O pior é que os dois níveis acessíveis na versão beta também não são por aí além, o que só agrava ainda mais a sensação de estagnação desta série, se isto continuar assim no produto final. Mas falemos um pouco do jogo em si.

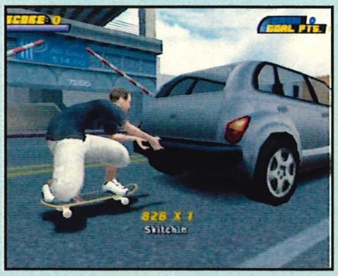
O jogador poderá então escolher entre 13 skaters profissionais, sendo de salientar o regresso de Bob Burnquist depois da sua passagem por um certo título da licença ESPN para esquecer, e que os outros já apareciam todos, para não variar, nos três jogos anteriores da série.

Em termos de reais novidades, o modo Carreira surge agora com algumas alterações, especialmente no que toca aos

objectivos a cumprir nos níveis. Para os obtermos temos agora de falar com os vários NPCs que se encontram espalhados pelas áreas de jogo. Só aí começa a contagem do cronómetro e mais coisas familiares como apanhar as letras SKATE, fazer *combos*, etc. De salientar também que após cumprirmos alguns objectivos

Informação

Género
Desportos radicais
Editora
Activision
Realização
Neversoft
Site
www.activision02.com/tony_hawk

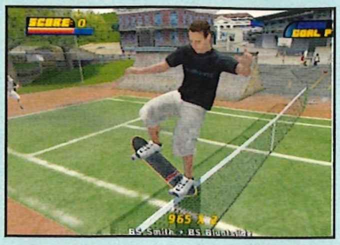


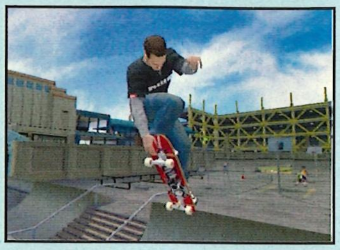
ALTERNATIVA A JOGAR...

AGRESSIVE INLINE (PS2)

MATT HOFFMAN PRO BMX 2 (PS2)

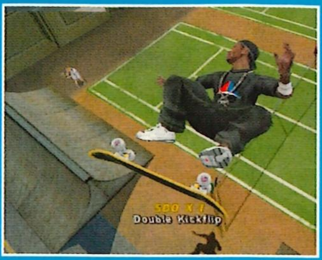
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PS2)





O EDITOR

Como tudo nesta nova sequela, o novo editor promete mais do mesmo, mas agora com a pequena novidade de podermos pôr alguns objectivos (semelhantes ao modo Carreira) a cumprir nas nossas criações. Este facto promete provocar um maior interesse por parte dos jogadores numa opção que, diga-se de passagem, nunca foi muito utilizada anteriormente.



com uma personagem, estes já não precisam de ser feitos pelas outras. Mesmo assim, há alguns que serão específicos consoante o skater, de modo a incentivar-nos a jogar com todos eles. Outra novidade é que temos de começar a nossa actividade no nível amador e só depois de passarmos uns desafios é que poderemos aceder ao nível profissional, que será mais completo e também mais difícil.

Como dissemos antes, todo o jogo respira déjà-vu, mas podem agora jogar uns mini-jogos curiosos em alguns níveis para desenjoar do modo carreira, como por exemplo Tennis e Basket. De resto, não esperem então grande coisa de novo, especialmente no que toca à jogabilidade, que continua a mesma coisa, extremamente intuitiva. Mas agora poderão também agarrar-se à traseira de veículos, o que não acrescenta nada ao jogo em si a não ser parecer "muita fixe" irmos numa de boleias ilegais.

Esta nova versão do *hit* da Activision deixou muito a desejar.

A componente sonora também será o habitual, com um conjunto de bandas a oferecerem músicas "radicais" e "ultra *cool*", mas certo é que também isso já começa a enjoar, muito por culpa dos estilos musicais escolhidos que continuam a ser semelhantes desde o primeiro jogo da série.

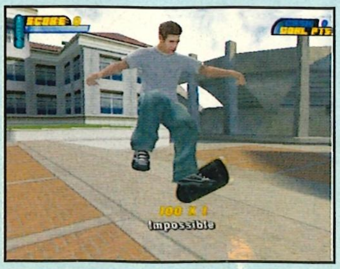
Em termos de diferenças entre as duas versões, a da Xbox está ligeiramente melhor em termos da animação e definição, enquanto que na PlayStation 2 a jogabilidade é mais intuitiva devido ao melhor design do comando desta consola.

Enfim, como já devem ter percebido, ficámos longe de estar entusiasmados com o novo capítulo desta série de desportos radicais, que parece caminhar para uma estagnação muito perigosa se seguir esta via. É certo que o jogo está previsto só para Novembro,mas duvidamos que sejam introduzidas até lá grandes novidades à fórmula geral e, como tal, *Tony Hawk's Pro Skater 4* só deverá agradar a quem nunca jogou um dos outros jogos da série, mas até pode ser que nos enganemos.

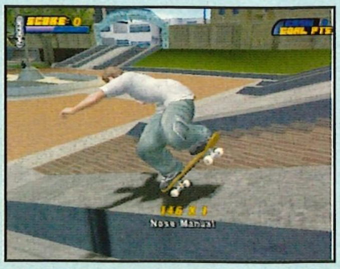
Nuno Almeida

VIRA O DISCO E TOCA O MESMO

MAIS DO MESMO.



AS MANOBRAS DO COSTUME.



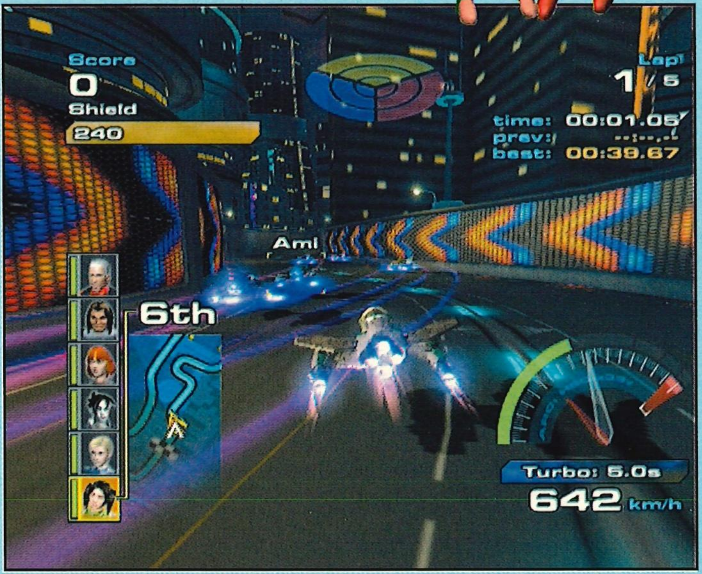
SENSAÇÃO DE DÉJÀ-VU.

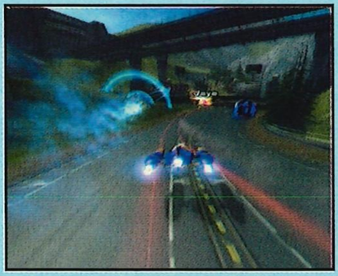
XBOX • NOVEMBRO 2002

Quantum Redshift

Mais Wipeout ?!

Depois da desilusão que foi *Wipeout Fusion* para a PlayStation 2, é com alguma surpresa que vemos uma equipa de desenvolvimento a trabalhar num projecto similar, agora para a consola de 128 bits da Microsoft.





Pois, mas a surpresa perde esses contornos do inesperado assim que nos apercebemos que grande parte da equipa por detrás de *Quantum Redshift* é composta por membros que desenvolveram os antigos títulos da mencionada saga *Wipeout*. Não é por isso de estranhar que grande parte das características de *Wipeout* tenham presença privilegiada neste jogo de corridas futurista.

Assim sendo, podem vir a contar com *power ups* que servem para artilhar a nossa nave com turbos, escudo ou vários tipos de armas. A juntar a tudo isto, está o enredo do jogo recheado de rivalidades entre as várias personagens à nossa disposição. Isto resulta inevitavelmente numa espécie de jogabilidade ainda mais frenética, pois para além de estarmos com os olhos postos na pista, também nos concentramos em arrumar de vez com o nosso rival directo.

Em termos de jogabilidade, *Quantum Redshift* pegou em tudo o que *Wipeout* tinha de bom e melhorou vários aspectos. O próprio traçado das pistas contribui para uma experiência de jogo frenética, onde as passagens por dentro de lagos em muito contribuem para o enriquecer dessa experiência. Contudo, nada disto resultaria se o grafismo não estivesse à altura. Nesse aspecto, podemos afirmar que, apesar de estarmos a falar de uma versão ainda em desenvolvimento, todos os detalhes gráficos estão soberbos. Os efeitos climatéricos foram recriados de forma altamente realista, sobressaindo as secções que envolvem chuva ou lagos, mostrando os salpicos de água na câmara de forma irrepreensível. As pistas são acompanhadas por cenários de uma beleza fenomenal, existindo uma pista que recria ambientes do antigo Egipto verdadeiramente espectaculares.

A nível de som, um dos pontos mais fortes da saga *Wipeout*, *Quantum Redshift* orgulha-se de apresentar o trabalho de Junkie XL, o DJ responsável pela recente remistura presente na publicidade da Nike, que nos traz um Elvis muito pós-modernista.

Enfim, tudo o que experimentámos neste jogo está muito bem conseguido, sejam pormenores de ordem técnica, ou a nível de concepção. Contudo, este não deixa de ser um género que já deu o que tinha a dar, pelo que *Quantum Redshift* terá que apresentar argumentos de peso se quiser vingar na Xbox. Aguardem uma análise nas próximas edições.

Paulo Santos

Informação

Género
Corridas futuristas

Editora
Microsoft

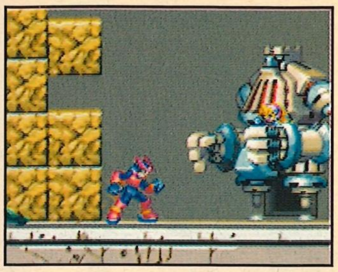
Realização
Curly Monsters

Site
www.microsoft.com/games/

GÉNERO: Plataformas
EDITORA: Electronic Arts
REALIZAÇÃO: Capcom
SITE: www.capcom.com

GBA

Um regresso em beleza



Depois de ter feito uns RPGs com esta personagem, a Capcom decidiu finalmente voltar a apostar no género que deu fama a esta licença, a das plataformas.

E que regresso, podemos nós dizer, com *Megaman Zero* a assumir-se como um dos melhores títulos disponíveis para a portátil 32Bits da Nintendo.

Em primeiro lugar há já que avisar que este jogo é também um dos mais difíceis desta série, o que nos faz pensar que a Capcom deve andar numa de voltar aos bons velhos tempos, o que poderá afastar os menos habituados a estas andanças. Aliás, o próprio *press release* fornecido pela companhia diz-nos que este é exactamente um título destinado aos *experts* neste tipo de jogos. Mas não dramatizemos demasiado, pois com um pouco de paciência a gente chega lá...

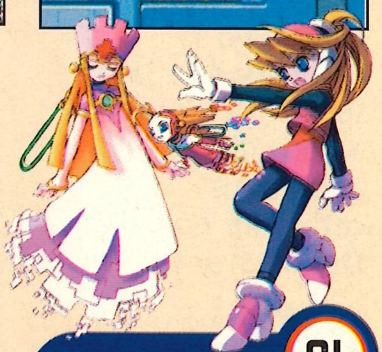
O primeiro ponto a destacar em *Megaman Zero* é o visual, que está excelente, tendo até sido incluídas cenas animadas de características *Anime* que ajudam a contar a história. Como sempre, é também com uma certa pena que se verifica a dificuldade em vermos como deve ser os jogos no ecrã do GBA, portanto optem por locais muito iluminados ou, se possível, usem um acessório para esse efeito, de modo a usufruírem em pleno do grafismo deste título.

Quanto ao jogo em si, temos então as plataformas do costume misturadas com muita acção. A jogabilidade pode ser descrita da seguinte maneira: um botão para disparar, outro para saltar, um dos gatilhos para deslizar e o outro para usarmos as armas secundárias. Apesar de parecer simples, na realidade será preciso um certo tempo para nos habituarmos aos diversos movimentos da nossa personagem, mas depois tudo se torna instintivo e viciante. Realmente a jogabilidade é, sem dúvida, um dos melhores aspectos deste *Megaman Zero*.

Neste episódio foi introduzida também uma novidade que pode facilitar a vida a muitos jogadores, o Cyber Elf System. Consiste numa espécie de *power ups* que além de nos ajudarem, podem ser coleccionados, pois existem mais de 70 espalhados ao longo do jogo. De salientar igualmente que o uso destes *power ups* pode penalizar-nos em termos de pontuação.

E assim chegamos ao fim desta análise, restando-nos dizer que *Megaman Zero* é um dos títulos essenciais para esta consola, especialmente para quem gosta do género e de jogos bem difíceis.

Nuno Almeida



Pontuação 91

GRÁFICOS	93	Excelentes, cenários muito coloridos.
SOM	88	Cumpre a sua função.
JOGABILIDADE	84	Necessita de algum treino.
DIVERSÃO	87	Pode ser demasiado difícil para alguns.

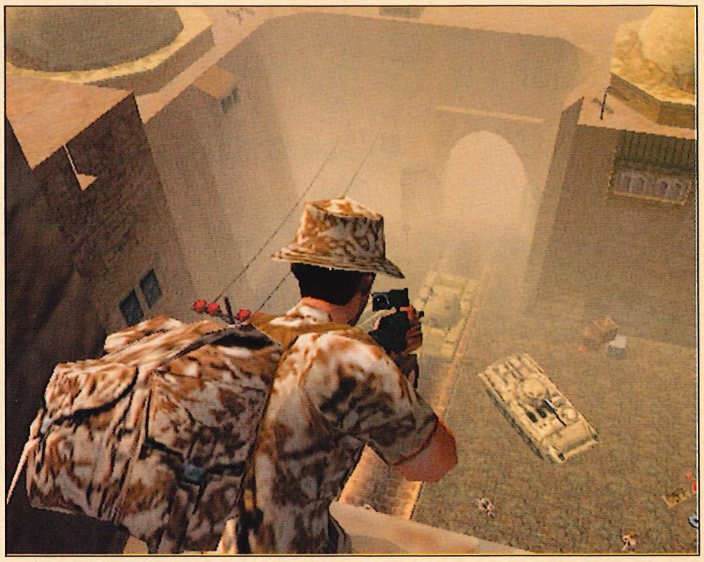
OPINIÃO FINAL

Megaman Zero assume-se como uma das melhores propostas para GBA, mas também fica o aviso que é igualmente um dos jogos mais difíceis para esta consola .

GÉNERO: Acção
EDITORA: SCI
REALIZAÇÃO: Pivotal Games
SITE: www.conflict.com

PLAYSTATION 2

Tempestade no Deserto



A Guerra do Golfo continua a ser notícia na actualidade e já serviu de tema a alguns jogos, como este cativante *Conflict: Desert Storm*.

Em primeiro lugar, convém que se diga que não cativou de imediato. Leva algum tempo até nos habituarmos às combinações de teclas que servem para transmitir instruções aos nossos camaradas de armas, assim como para fazer mira, zoom, *strafe* e todas as outras funções tão necessárias a jogos que envolvem elementos tácticos e acção furtiva. No entanto, à medida que a nossa equipa vai ganhando medalhas e desenvolvendo as suas especialidades, vai-se tornando cada vez mais viciante. Isto, apesar de não possuir um nível de detalhe gráfico que chame realmente a atenção (a acção decorre no deserto), nem se encontrar isento de falhas.

Mas passemos aos pormenores. O jogador controla soldados das forças especiais inglesas ou americanas e tem de completar os objectivos que lhe forem apresentados no início de cada missão, com uma equipa que inicialmente é composta por um único elemento, mas que vai aumentando até atingir um total de quatro. Se nenhum for morto em combate, podem subir de patente (depende do seu desempenho) e desenvolvem habilidades. Em caso contrário, receberemos recrutas como substitutos.

Existem duas espécies de baixa, da nossa parte: os ferimentos mortais e a morte instantânea. Os primeiros podem ser tratados pelos outros elementos, enquanto que a segunda não tem recuperação possível. Quando um soldado é atingido por estilhaços, por exemplo, perde a capacidade de se servir do estojo de socorrismo e morre em dois minutos, se um dos restantes não lhe prestar os cuidados médicos.

Voltando às missões, têm como alvo o exército iraquiano e envolvem maioritariamente a destruição de alvos estratégicos. De preferência sem matar civis inocentes que, se avistarem as nossas tropas, correm para dar o alerta às tropas inimigas. Aqui, convém referir que I.A. das nossas tropas continua a não ser perfeita, embora esteja a um nível muito bom. Por exemplo, se receberem instruções para seguirem o líder, assim o farão. Só que seguem o melhor que conseguem, o que não significa que venham a ser tão furtivos. Se o líder estiver a seguir por uma vala, para evitar a detecção, é muito provável que um dos seguidores avance enviesado, por falta de espaço para os quatro elementos que se mantêm em formação. Isto para evitarem atingir membros da equipa.

Para finalizar, refira-se que existe a possibilidade de, em certas condições, conduzir veículos, instruções para os soldados avançarem para pontos do cenário que fiquem no raio de visão do líder, existindo inclusive a possibilidade de decisão sobre qual o ponto que estes irão focar. Saliente-se ainda a existência de um modo *multiplayer*, cooperativo, muito divertido.

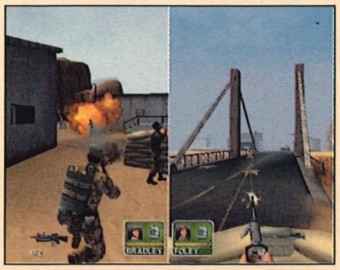
Fernanda Andrade

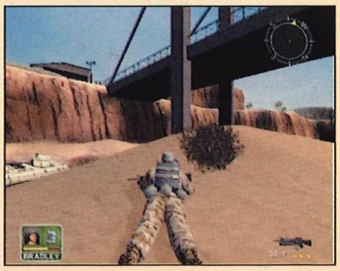
Pontuação 72

GRÁFICOS	65	Dignos, mas não impressionantes.
SOM	60	Próprio para um campo de batalha.
JOGABILIDADE	75	Consegue ser viciante.
DIVERSÃO	74	Bastante, mas não logo de início.

OPINIÃO FINAL

Um bom jogo de acção furtiva, com perspectiva na 3ª pessoa e cenários 3D.





WWW.VIDEOJOGOS.COM
A unica loja Online, onde podes Comprar, Vender e Trocar os teus videojogos, consolas, acessórios, telemóveis e Dvds.
NOVOS E USADOS
Jogos Playstation 2 desde: 20 Euros
Jogos X-Box desde: 40 Euros
Jogos Gamecube desde: 40 Euros
Jogos Playstation desde: 7,50 Euros
Temos tudo para:
- Master System
- N.E.S.
- Game Gear
- Game Boy
- Mega Drive
- Super Nintendo
- Sega Saturn
- Nintendo 64
- Dreamcast
- Pc -cd-rom
O Pechinhas, mascote da Videojogos.com , todos os dias tem uma Promoçao para ti, vista o nosso site !
OS MELHORES ACESSORIOS, AO MELHOR PREÇO.
Memory Card 1 Mega Desde: 10,00 Euros
Memory Card 2 Megas Desde: 12,50 Euros
Memory Card 4 Megas Ligaçao Pc Desde: 22,50 Euros
Mini-Gun Dreamcast Desde: 17,50 Euros
Cabo RGB c/ Audio Desde: 4,00 Euros
Cana de Pesca Dreamcast Desde: 50,00 Euros
VGA BOX Desde: 15,00 Euros
PS - Memory Card 2 Megas Desde: 4,00 Euros
Comando Gamecube: 20 Euros
Home Cinema Sorround Desde: 75,00 Euros
Multi-player Adapter Desde: 17,50 Euros
Castle Spirit Gun Desde: 25,00 Euros
Game Hunter 2 Mega Desde: 10,00 Euros
Cabo RGB c/ Audio Desde: 4,00 Euros
Fonte de Alimentaçao para Playstation Desde: 25,00 Euros
Roda para Laser PSX Desde: 15,00 Euros
Joga jogos importados Desde: 25,00 Euros
Comando DVD Desde: 12,50 Euros
E Muito mais... Gameboy, Xbox, Gamecube, PSX...
NOVIDADE
Tudo para Telemóveis
Carregadores Desde: 4,00
Carreg. Esqueiro Desde: 4,00
Dual/Triple Sim Desde: 15,00
Capa Maos Livres Desde: 12,50
Displays Desde: 12,50
Teclados Desde: 2,00
Antenas Desde: 5,00
Cabo de Dados Desde: 7,50
Telemoveis Desde: 25,00
ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS.
PEDE JÁ O TEU CATALOGO GRÁTIS !
Loja 1:
Centro Comercial Londres Lj Ac 62/63
4460 Senhora da Hora
Tel: 22.9559473
Loja 2:
Centro Comercial Solverde 2, Lj 25
4500 Espinho
Tel: 22.7322532
Encomendas Tlf: 22 955 94 73
NOVOS E USADOS
Powered by:
bynet.pt
Todas as marcas, simbolos ou personagens aqui presente são marcas registadas, ou propriedades dos seus respectivos donos. Todos os direitos reservados.

GAMECUBE

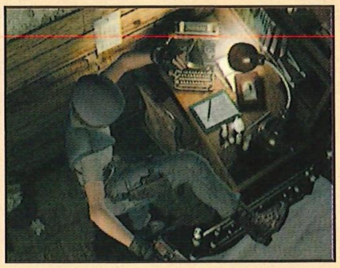
A raiz do medo

Resident Evil©

Com a proximidade da data de lançamento, a nossa ansiedade tornava-se quase insuportável. Mas quando é que chegaria a versão jogável? Por fim, chegou e foi recebida com entusiasmo pelos fãs, que se acotovelavam frente ao ecrã.

A razão de tanto nervosismo justificava-se. A introdução era impressionante, capturando a essência da do primeiro jogo. Nesta altura sabíamos já que seríamos transportados para o local mais temível que se poderia imaginar, um sítio onde o medo ultrapassaria o provocado pelos filmes de terror. Comecemos então com uma pequena descrição desta obra-prima. As personagens surgiam na sequência, com um aspecto quase tão perfeito como o dos actores virtuais do filme *Final Fantasy The Movie*, o mesmo se aplicando aos cães zombies. Estes animais possuíam pormenores como costelas salientes da carne em avançado estado de decomposição e vermes que iam caindo pela carne apodrecida. Era uma cena de perseguição, com grandes planos das mandíbulas, do solo e expressões de horror. Lindo!!!

Posta de parte a apresentação, entrámos no interior da terrível mansão. O hall é ainda familiar, mas inclui algumas novas entradas para "complicar a vida" a quem jogou o original. Graficamente os cenários encontram-se muito perfeitos, com efeitos de luz extremamente reais, reproduzindo na perfeição os reflexos provocados numa sala por um relâmpago, ou pormenores como a diferença de nitidez na área das chamas das velas, provocada pelo seu calor, ou



ainda a perfeição das sombras, reflectidas no chão e paredes. Estes detalhes contribuem para que os fãs da série tenham interesse em regressar ao número um. No entanto, existem outros, como o facto de diversas salas terem mudado de sítio (além de aspecto),

SOFRE DE CLAUSTROFOBIA?

A câmara focará de perto a nossa personagem, ocultando uma boa área e provocando-nos sensações de claustrofobia. Um grande plano, aliado a um tema musical sinistro, faz-nos saltar na cadeira, sem um verdadeiro motivo.

Na *remake* foram incluídas diversas criaturas novas que se regem por leis que nada têm a ver com as do original.

os puzzles muitas vezes não terem a mesma solução, ou terem desaparecido por completo, sendo substituídos por outros totalmente novos.

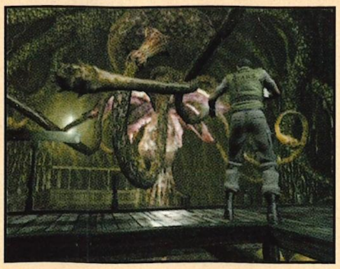
Caso ainda não conheçam este *RE*, ele terá o seguinte tema: o departamento da polícia decidiu enviar uma das suas equipas especiais aos arredores de Raccoon, para investigar o desaparecimento de alguns habitantes. Esta equipa dos S.T.A.R.S., designada por Bravo, acaba por se juntar à lista de desaparecidos, pelo que uma segunda equipa, a Alpha, será enviada ao local para investigar a situação.

O jogador poderá optar entre começar com Chris, ou Jill e, na altura de explorar o cenário, notará as primeiras alterações. Se havia algo de irritante no original era os tempos de *loading*. Estes aconteciam não só quando mudávamos de sala, mas também quando subíamos escadas, altura em que era apresentado um grande plano dos degraus. Por um lado, aumentava-nos o receio de virmos a entrar num local onde estivessem demasiadas criaturas, por outro, como éramos forçados a reentrar nas mesmas salas vezes sem conta e a subir estes degraus outras tantas, tornava-se bastante cansativo. Em relação às escadas este defeito desapareceu. Mantém-se o ecrã de *loading* ao atravessarmos portas, reduzido e aceitável.

A personagem terá de explorar o cenário, eliminar zombies, encontrar chaves, munições, novas armas, reunir pistas e descobrir a solução para os mais variados puzzles que dão acesso a áreas anteriormente vedadas. O nosso inventário possui apenas seis *slots*, pelo que existem arcas onde poderemos depositar o material excedente. Este pormenor obriga-nos a voltar atrás muitas vezes para irmos buscar um item essencial à resolução de um puzzle, sprays de socorrismo e munições que já não podíamos transportar. Isto é algo que não mudou entre o original e a *remake*.

Já que falámos na personagem, refira-se o seu modo de andar, que se mantém fiel aos anteriores, movendo-se em linhas

TERROR EM ESTADO PURO



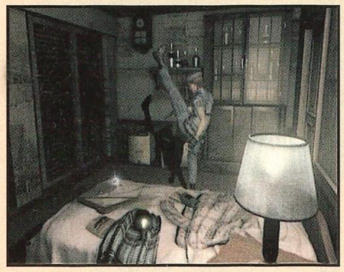
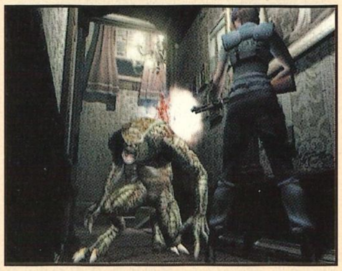
NOVOS INIMIGOS, NOVAS DEFESAS.

MUTANTES PARA TODOS OS GOSTOS.

AS SOLUÇÕES JÁ NÃO SÃO O QUE ERAM.

GÉNERO: Acção/Aventura
EDITORA: Capcom
REALIZAÇÃO: Capcom
SITE: www.capcom-europe.com/residentevil

GAMECUBE

rectas como um robô.

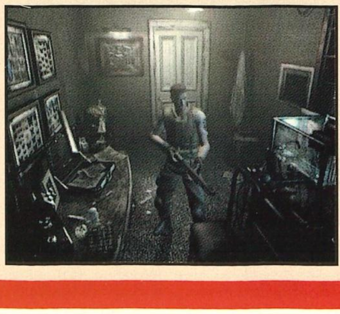
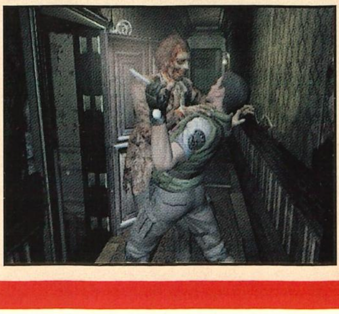
A versão GC inclui muitas criaturas novas que irão enganar quem tinha jogado o original. Nessa altura matavam-se os zombies e, até que se desencadeasse um novo evento, eles permaneciam mortos dando-nos tempo para desvendar segredos, percorrer a mansão, ou atingir os locais onde se encontravam as arcas, para recolhermos os itens à medida que estes fossem necessários. Isto mudou e, se não queimarmos os corpos, passado algum tempo eles regressarão à "vida" sob a forma de Crimson Heads. Estes mutantes são incomparavelmente mais letais, deslocam-se rapidamente, possuem garras perigosas, são bem mais difíceis de eliminar e podem atingir números assustadores.

Já que falámos em mudanças, existem mais algumas que convém assinalar, como o facto de os zombies terem deixado de arrastar os pés. Os mais comuns serão fáceis de detectar devido aos seus gemidos, mas o caso muda de figura com os Crimson. A câmara pode estar a focar a nossa personagem quando entramos numa sala, não se ouve nada, até que de repente nos damos conta que algo corre na nossa direcção. Quando isto sucede, temos 1 a 2 segundos para reagir. Assustador? E ainda não é tudo. Por vezes permanecem deitados no chão, embora já se tenham transformado, e atacam quando passarmos por eles, ou os tentarmos queimar. Esta é apenas uma das novas espécies e nem sequer se pode dizer que seja a mais perigosa.

Por fim, refira-se mais uma inovação. A nossa personagem pode agora recorrer a punhais e a uma arma que dá choques eléctricos, sem alterar o seu equipamento. Ou seja, mantendo equipada a principal, pode servir-se de outras, de emergência. Para tal, basta pressionar a tecla L e espetaremos um punhal na cabeça de um zombie ou lançar-lhe-emos uma forte descarga eléctrica. Tudo isto se processa a curta distância, se tivermos baterias para a arma eléctrica e punhais no nosso stock.

Em jeito de conclusão, resta-nos confirmar que se trata de um jogo excelente, com um nível de dificuldade mais elevado do que o original, assustador e, embora não seja totalmente novo, recomenda-se aos adeptos de *Survival Horror*.

Fernanda Andrade

Pontuação 92

GRÁFICOS	Deveras impressionantes.	95
SOM	Adequado ao ambiente.	88
JOGABILIDADE	A forma de movimentar a personagem não se justifica.	86
DIVERSÃO	Mesmo para quem já o jogou, muita.	93

OPINIÃO FINAL

Trata-se de uma *remake* da melhor qualidade. Se aprecia o género *Survival Horror* e ainda não jogou o original, nem hesite.

Vampire Night
Se queres acabar com eles, será melhor que te defendas com uma G-con™2.
Avisamos-te para teu próprio bem. Nem os alhos, nem os crucifixos, nem a luz solar... Só se podem matar estes vampiros de uma única maneira: com um tiro certeiro. E sinceramente, eles merecem. Puros parasitas e sanguessugas. Assim, saca a tua G-Con45™ ou a tua G-Con™2 e extermina todas as criaturas além túmulo que se aproximem desta cidade medieval. Se queres um conselho, dispara sem dó nem piedade até que consigas acabar com os desígnios de Nosferatu. E se mesmo assim não estás tranquilo, podes matá-lo com uma estaca. Estás avisado.
PlayStation 2
Vampire Night
namco
G-con2
PlayStation 2
O OUTRO LADO
pt.playstation.com
"PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2", "PSone" e "ΔOX□" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e são marcas da Sony Corporation Inc. Vampire Night™ & © 2000 2001 NAMCO/SEGA/WOW ENTERTAINMENT. Con45™ & G-con™2 & © 2000 LTD., Todos os direitos reservados. NAMCO é uma marca comercial de NAMCO LTD.
TBWA

PLAYSTATION 2

Ainda é o melhor?

Provavelmente é esta a pergunta que todos os amantes de *beat'em ups* devem estar a considerar neste momento. A saga *Tekken* já conta com uma vasta tradição, mas a raiz do jogo continua praticamente inalterada.

O desenvolvimento deste novo *Tekken* foi feito quase no segredo dos deuses, e agora que finalmente estamos de posse da versão final para o nosso território, podemos responder à pergunta que serviu de entrada a esta análise. Mas comecemos primeiro por explorar o que o jogo realmente traz de novo, tanto a novatos como a veteranos, e tentar descrever o estado do sistema de combate.

A primeira e mais óbvia inovação é o facto de a maior parte das arenas já não se tratar somente de diferentes tipos de alcatifa, extendendo-se até perder de vista, onde podíamos combater à vontade com toda a atenção focada no nosso adversário. Agora temos pelo caminho uma razoável quantidade de obstáculos que, para além de dificultarem o nosso movimento

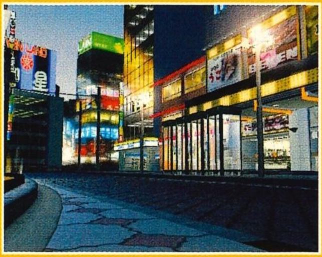
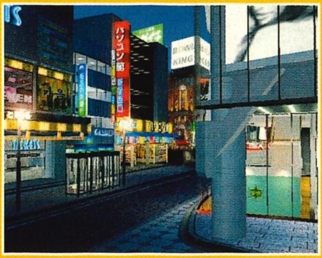
pelo cenário, podem ser utilizados para despejar mais facilmente no inimigo as mais potentes combinações de golpes que tivermos à disposição, incluindo até certos golpes especiais que só são aplicáveis quando o oponente se encontra encostado à parede. Isto obriga-nos a tomar uma atenção diferente ao combate, já que a simples arte de saber conduzir os adversários à parede é uma das maneiras mais seguras de alcançar a vitória.

No entanto, esta nova característica não significa que os combates acabam assim que um dos lutadores é encostado a um muro, pois existe também uma grande variedade de esquivas que podemos utilizar para escaparmos destas situações, muitas vezes até trocando de posição com o nosso agressor, passando rapidamente da defesa ao ataque.

O seu outro trunfo principal reside nas três personagens completamente novas que se juntam agora à série. São elas Christie Monteiro, Marduk e Steve Fox. Christie é uma espécie de reincarnação de Eddy Gordo, o mestre da capoeira de *Tekken 3*, e os seus golpes são praticamente todos retirados deste antigo lutador, apesar de contar também com um variado conjunto de novos movimentos. Marduk é um praticante de Vale Tudo, e o seu estilo de combate é concentrado em técnicas reminiscentes do kickboxing e alguns golpes sujos das artes marciais em geral. Steve Fox é um pugilista prodígio, que praticamente transformou o boxe numa arte dinâmica e poderosa com a sua marca própria.

DESTRUINDO O CENÁRIO

Uma das novas características que encontramos neste *Tekken* surge na possibilidade de destruirmos várias partes dos locais por onde passamos ao longo de cada combate. No entanto, não é assim tão fácil desfazer uma estátua, pelo que só depois de uma combinação particularmente poderosa ou de um forte golpe especial é que podemos esperar causar algum efeito deste tipo. Pensem nisto como uma prova do vosso poder e habilidade à medida que procuram encostar o vosso adversário à parede.

A quantidade de golpes que podemos desencadear com cada personagem é realmente gigantesca.

Em termos de características completamente novas, é apenas isto que vamos encontrar em *Tekken 4*. No entanto, existe outro trunfo que salta também de imediato à vista, depois de alguns combates a experimentar o sistema de jogo desta última edição. Falamos do trabalho colocado no motor de luta em si.

Continua a ser indiscutivelmente Tekken, mas nota-se claramente que apresenta um nível superior, e que estamos em presença do clássico rei dos *beat'em up* levado ao seu expoente máximo.

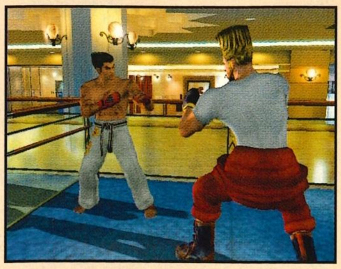
Para começar, a quantidade de combinações e golpes que podemos desencadear com cada personagem é realmente gigantesca. Centenas e centenas de movimentos possíveis para cada lutador recheiam as listas de golpes, tornando mesmo o domínio total sobre uma única personagem um desafio bastante difícil.

Talvez ainda mais importante que a quantidade de golpes é a forma como estes são executados. Os lutadores respondem de uma forma impecável aos vários comandos que vamos introduzindo no *joypad*, formando uma jogabilidade extremamente fluída e agradável.

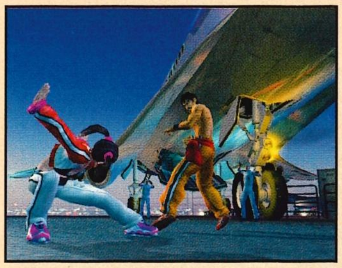
No que diz respeito ao grafismo, *Tekken* continua tão bom como sempre. Os modelos das personagens encontram-se bem elaborados, com "resmas" de movimentos e *combos* possíveis. Muitos dos cenários encontram-se também com uma qualidade gráfica bastante boa, revestindo-se de texturas que nos colocam num ambiente bem mais realista.

Quanto a modos de jogo, encontramos um esquema muito semelhante à habitual selecção, com os típicos modos Arcada, Versus, Time Battle, Tekken Force, Practise e Training. No meio destes

O PERFUME DE UM CLÁSSICO

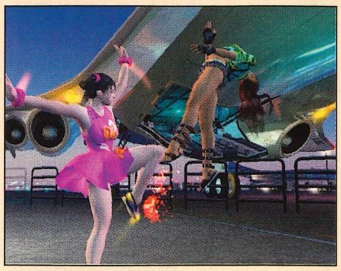

MAS ONDE É QUE ESTE GAJO FOI ARRANJAR ESTE PENTEADO?

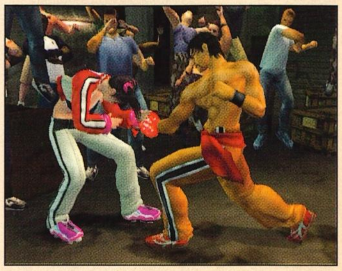
ESTA FOI MESMO EM CHEIO!!!

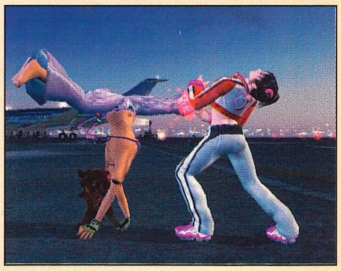

ESTOU A VER AS TUAS AXILAS.

GÉNERO: Acção/Beat'em up
EDITORA: Namco
REALIZAÇÃO: Namco
SITE: www.Namco.com

PLAYSTATION 2

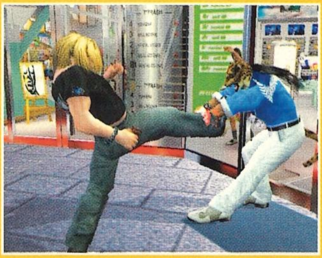






A IMPORTÂNCIA DE UM PASSO

Para além do aumento da fluidez com que os golpes são encadeados neste *Tekken 4*, também os próprios movimentos foram melhorados desde *Tag Tournament*. A nova estrutura de movimento em oito direcções assegura-nos que podemos deslocar-nos facilmente por toda a arena de combate e realmente utilizar as novas potencialidades dos cenários para ajudar no nosso combate. Um pequeno mas muito importante pormenor.



No que diz respeito ao grafismo, *Tekken* continua tão bom como sempre.

contamos ainda com o modo Story, que desta vez nos leva um pouco mais fundo na história que rodeia a saga, com vários pormenores revelados sobre o passado das diferentes personagens que tão bem conhecemos.

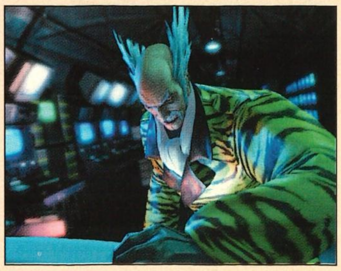
O regresso do modo Tekken Force traz-nos uma abordagem ligeiramente mais aperfeiçoada deste mini-jogo de acção que constituía uma lufada de ar fresco em *Tekken 3*. Basicamente continua a tratar-se somente de percorrer diferentes níveis desancando todos os adversários que encontrarmos no caminho, não no estilo habitual de duelo, mas contra hordas de inimigos que nos atacam em simultâneo. Tal como na sua anterior incarnação, este modo é divertido até certo ponto, devido à excessiva proximidade do sistema de combate normal, que muitas vezes nos atrapalha os movimentos quando se trata de enfrentar múltiplas ameaças em simultâneo.

É pena que, para além do Movie Theater que é destrancado logo depois de acabarmos pela primeira vez o jogo, não exista nada de especial para desbloquear para além dos jogadores secretos e de alguns fatos novos das personagens. Bem que lutámos para descobrir qualquer coisa semelhante ao tão divertido Tekken Ball, mas em vão.

Isto quer dizer que, se esperam vir a divertir-se durante semanas e semanas a fio com *Tekken 4*, é bom que arranjem um amigo para o fazer com vocês, já que continua a ser o modo *multiplayer* o principal trunfo desta saga. Aqui surge então o último problema deste novo lançamento: não se encontra suficientemente dirigido para os novos jogadores. Claro que praticamente todos os amantes de *beat'em ups* já colocaram as mãos em cima de um *Tekken* algures no passado, e por isso estão familiarizados com o estilo de golpes e combinações que podemos encontrar. No entanto, para quem não faça a mínima ideia de onde começar, pode ser bastante difícil dominar as acções mais complexas, o que pode levar à desistência destes novatos.

Praticamente está tudo dito, mas alguns de vós ainda estarão a perguntar-se qual a resposta à pergunta inicial. Pois bem, essa resposta depende unicamente de vocês. Tecnicamente, *Tekken* continua a ser o melhor que se pode encontrar do género na PS2. Se é isto que procuram, então definitivamente vale a pena comprar, pois é a melhor produção na série até à data. Se no entanto já se fartaram do mesmo sistema e procuram algo verdadeiramente inovador e diferente, não é realmente aqui que vão encontrar essas características, sendo melhor esperar talvez por *Soul Calibur 2* para tirar teimas com esta produção.

Gonçalo Lopes



Pontuação 91

GRÁFICOS 92
Animação e texturas excelentes.

SOM 82
Banda sonora habitual no género.

JOGABILIDADE 89
Um controlo fluído e preciso.

DIVERSÃO 90
Se tiverem um amigo à disposição, é ultra-viciante.

OPINIÃO FINAL

Este novo episódio da saga é mais uma vez indispensável aos fãs dos outros lançamentos, mas se procuram inovação e originalidade, não sairão muito satisfeito.

Colin mcrae rally 3 na Fnac!

Reserva já o teu jogo
PlayStation 2 ou XBOX
e ganha uma T-Shirt exclusiva*

Distribuído por:
ECOFILMES
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

*Promoção limitada ao stock existente

© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Todos os direitos reservados. "Codemasters"® é uma marca comercial registada que pertence à Codemasters. "Colin McRae Rally 3"™ e "GENIUS AT PLAY"™ são marcas comerciais da Codemasters. "Colin McRae"™ e a assinatura de Colin McRae são marcas comerciais registadas de Colin McRae. "Colin McRae"™ e os direitos de autor, as marcas comerciais, os designs e as imagens de fabricantes de carros e/ou as pinturas nos carros estão a ser utilizados pela Codemasters com autorização. Todos os outros direitos de autor ou marcas comerciais são propriedade dos seus respectivos titulares e estão a ser utilizados com autorização. Este jogo NÃO tem a licença de, nem está associado à FIA ou outras empresas relacionadas.

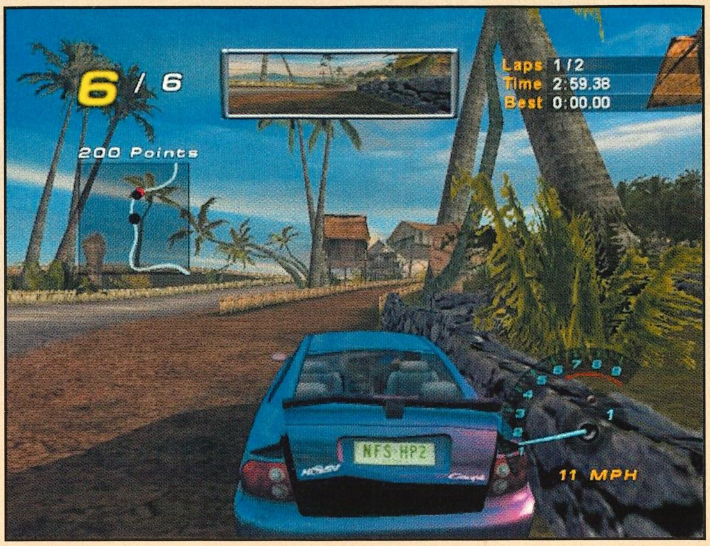
fnac

www.fnac.pt

Loucas perseguições

Need for Speed: Hot Pursuit 2

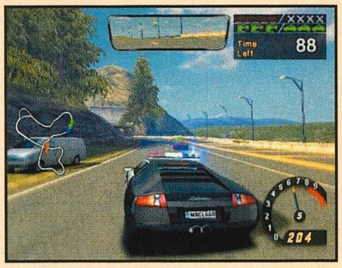
Esta é a muito aguardada sequela do jogo que há já uns bons anos fez as delícias dos fanáticos da velocidade na Playstation. *Need for Speed: Hot Pursuit 2* é ainda mais rápido, mais agressivo e mais belo que o original.



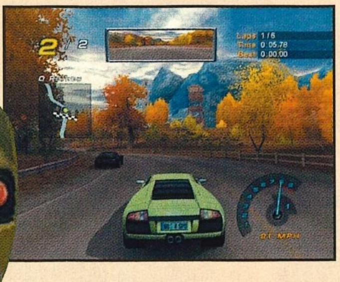
Em primeiro lugar, uma ressalva aos adeptos da simulação automóvel pura e dura: deixem os preconceitos de lado. Temos entre mãos uma autêntica injecção de adrenalina em forma de videojogo. *Need for Speed: Hot Pursuit 2* é todo velocidade e manobras arriscadas no mais simples estilo *arcade*. Este jogo é um verdadeiro manual da condução perigosa e inconsciente. As palavras de ordem são mesmo acelerar a fundo e rezar para que o carro passe entre duas viaturas da polícia a fazerem barreira no meio da estrada. E é claro que não podemos falar de *Hot Pursuit* sem falar nas fugas desenfreadas das forças da autoridade. Preparem-se para uma IA que não dá mostras de cansaço e que não hesita em atirar-nos para fora da estrada. Os carros da polícia são impiedosos, organizados e ainda têm um turbo adicional para não ficarem para trás. Fugir deles é bastante complicado e requer alguma estratégia. Sim, leram bem. Estratégia. Para o efeito, o R2 dá uma preciosa ajuda, pois dispara uma chama de fogo a partir do nosso carro, que nos permite ver mais além.

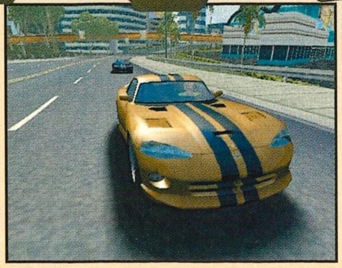
Um instrumento particularmente útil para vermos mais além no cenário, descobrir caminhos alternativos e identificar obstáculos, especialmente barreiras policiais. Estas podem reservar algumas surpresas, como uma tira afiada capaz de nos estoirar os pneus, num piscar de olhos. Como se não bastasse, temos ainda um helicóptero que dispara uns mísseis com apetite por carroçaria de carros, assim como uns barris de explosivos. Outra maneira de evitar o braço forte da lei é prestar atenção ao rádio que transmite as suas comunicações, pois dá-nos uma ideia do passo que vão dar a seguir.

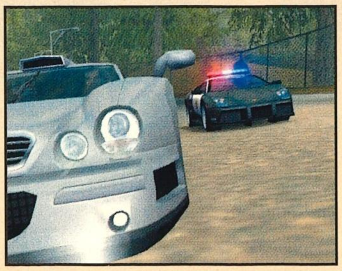
Hot Pursuit 2 também oferece outros modos de jogo, como um modo de campeonato e o excitante Ultimate Racer, que

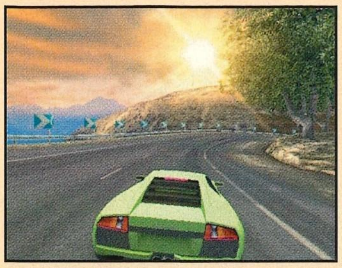


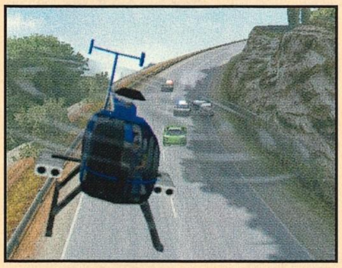
contém os mesmos ingredientes que o Hot Pursuit (ou seja, a polícia), menos os carros oponentes. Não se trata aqui de uma corrida, mas sim de uma série de missões contra o tempo. Para quem achar que não chega, pode muito bem alinhar pelo lado correcto da lei e assumir o papel





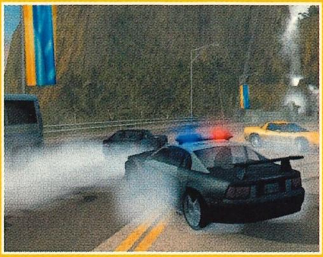


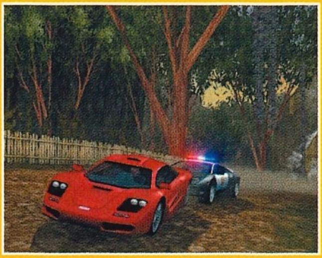




MATRIX DÉJÀ VU

São vários os momentos do jogo em que a câmara pára e roda 360 graus, não só quando furamos uma barreira policial ou saltamos de uma rampa, mas também se pressionarmos o L2.





Este jogo é um verdadeiro manual da condução perigosa e inconsciente.

da polícia.

Como é igualmente apanágio de qualquer *Need for Speed*, os bólides são de sonho, e em *Hot Pursuit 2* são mais de 20, todos eles muito bem modelados. Vamos poder encontrar desde BMWs, Ferraris, Lotus, Lamborghinis, incluindo o recente Murcilago, Porshes, entre outros.

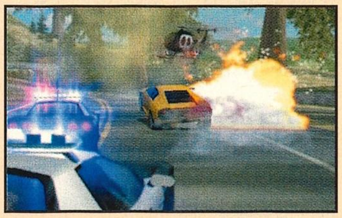
A estes juntam-se uns cenários francamente bem construídos. Confessamos que podem não ter a definição de um *Gran Turismo* (mas também, o que é que tem senão *Gran Turismo*?), mas não deixam de arregalar os olhos com a quantidade de detalhes e diversidade. O que surpreende mais não é tanto o grafismo (se bem que, mais uma vez, não está nada mal), mas sim a maneira como está construído. Preparem-se para uma grande dose de atalhos e saltos, que nos fornecem grandes momentos de excitação.

Ainda no capítulo dos gráficos, vale a pena referir o detalhe do condutor, um tipo cheio de estilo com óculos escuros, perfeitamente visível a conduzir o nosso carro. Experimentem mudar a vista para ver este ás do volante a olhar para trás à procura das outras viaturas.

Uma última palavra para a banda sonora de luxo, com música sempre a abrir e bandas como os Bush, o que só convida a acelerar ainda mais.

Dito isto, só apetece ligar a ignição do nosso Lamborghini, pôr o som no máximo e gritar: "*I fell the need...the need for speed*".

Pedro Nunes



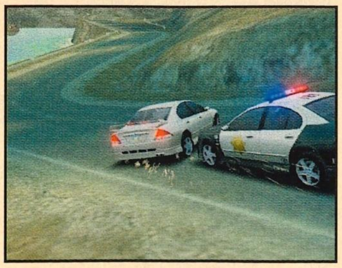
Pontuação 87

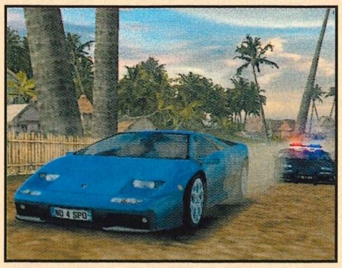
GRÁFICOS	Cenários incríveis.	87
SOM	Excelente banda sonora.	90
JOGABILIDADE	*Arcade* ao mais puro estilo.	85
DIVERSÃO	Adrenalina em altas doses.	90

OPINIÃO FINAL

Estar do lado errado da lei é sempre sinónimo de diversão, especialmente se for ao volante de um pequeno carro e a alta velocidade.

DÁ-LHE GÁS...


A IA É BASTANTE AGRESSIVA.


MOMENTOS DE PURA ADRENALINA EM ALTA VELOCIDADE.

OS CENÁRIOS OFERECEM VÁRIOS CAMINHOS ALTERNATIVOS.

GÉNERO: Acção
EDITORA: Midway
REALIZAÇÃO: 7 Studios
SITE: www.midway.com

Reino em perigo

LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR

Morgana voltou a fazer das suas e cabe a Artur tentar travar os seus planos diabólicos, tendo para isso a ajuda de algumas das personagens já conhecidas da Távola Redonda.

Legion é um misto entre um jogo de acção com espadas e um RPG sem muita substância. Ou seja, as nossas personagens sobem de níveis e podem alterar o seu equipamento, mas no fundo, o objectivo continua a ser sempre golpear a torto e a direito até já não existirem mais inimigos.

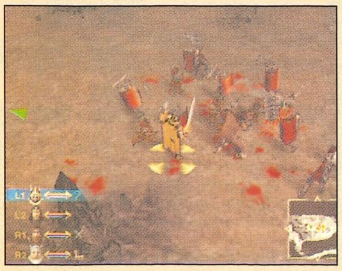
O enredo segue a história das lendas arturianas de uma forma muito livre, como aliás já é habitual nas adaptações deste conhecido mito. No caso de *Legion*, a liberdade levou a que personagens como Gwenevere e Merlin lutem ao lado de Artur contra hordas de bandidos e bárbaros. É verdade, este é um jogo em equipa, se bem que só podemos controlar uma personagem de cada vez. É contudo possível alternar o controle entre o máximo de três aliados que podemos ter presentes em cada missão.

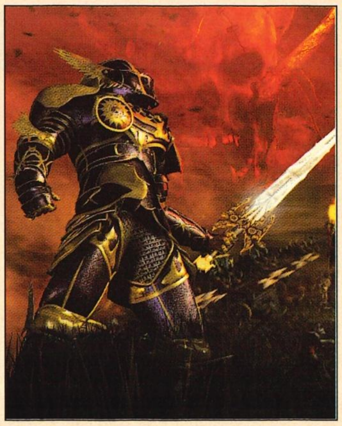
O controle apresenta-se razoável, e depois de alguma habituação, a interface funciona bastante bem. A jogabilidade é a típica do género, se bem que a ausência das habituais montanhas de poções obrigue a uma maior ponderação sobre quando e como devemos atacar ou defender. Infelizmente, a ausência de uma opção de *save* durante as missões leva a situações bastante frustrantes, como por exemplo morrer na sequência final do nível e ter de o repetir desde o início.

Tecnicamente o jogo não se destaca pela positiva. Os cenários são funcionais mas não passam disso, não tendo quaisquer características de destaque e não fazendo jus às capacidades da consola. A nível sonoro, as músicas ajudam realmente a criar um certo ambiente, mas alguns dos efeitos de som e vozes são algo irritantes.

Outro grande problema de *Legion* é que se torna uma experiência repetitiva, e a fraca história, combinada com alguns diálogos verdadeiramente péssimos, não é motivo suficiente para nos manter agarrados. O jogo tem realmente alguns momentos em que nos absorve e diverte, mas estes são invariavelmente interrompidos por uma das falhas já mencionadas. Como tal, este é um jogo recomendado somente a fãs incondicionais deste género específico.

Ana Santos





Pontuação 69

GRÁFICOS	Fracos e genéricos.	60
SOM	Músicas com qualidade.	72
JOGABILIDADE	Por vezes demasiado lento e frustrante.	65
DIVERSÃO	Aniquilar inimigos tem o seu atractivo.	77

OPINIÃO FINAL

Um título mediano, mas que consegue ter alguns momentos de interesse. Talvez numa sequela consiga atingir um patamar superior.

JÁ SÃO MAIS DE 100 000 A TEREM UMA PLAYSTATION 2 E TU PODES SER MAIS UM!

A MULTICONSOLAS E A SONY / PLAYSTATION 2 DÃO-TE A OPORTUNIDADE DE

GANHAR

UMA CONSOLA PLAYSTATION 2

SÓ TENS DE FAZER UM DESENHO SOBRE A PLAYSTATION 2 E A MULTICONSOLAS E PODERÁS GANHAR UMA CONSOLA DA SONY

---

multi Consolas

PASSATEMPO PS2

NOME ____________________

MORADA ____________________

LOCALIDADE ____________________ C.POSTAL ____________________ IDADE ____________________

E-MAIL ____________________ TELEFONE ____________________

QUAL O MOTIVO QUE TE LEVOU A COMPRAR A REVISTA? A CAPA ☐ O LIVRO DE SOLUÇÕES ☐ O PREÇO ☐ AS ANÁLISES ☐ AS ANTEVISÕES ☐ COMPRO SEMPRE ☐ OUTRO ____________________

QUAIS OS TEUS GÉNEROS DE JOGOS FAVORITOS? ACÇÃO-ARCADE ☐ AVENTURA ☐ BEAT'EM UP ☐ CORRIDAS ☐ DESPORTO ☐ ESTRATÉGIA ☐ PLATAFORMAS ☐ SIMULADORES ☐ RPG ☐ FPS ☐

QUE ALTERAÇÕES GOSTARIAS MAIS DE VER NA MULTICONSOLAS? ____________________

____

____

RECORTE E ENVIE PARA PASSATEMPO PS2 / MULTICONSOLAS, GOODY, SA, RUA VALE FORMOSO DE BAIXO, 3/9 EDIFÍCIO LEVY 1900-825 LISBOA.

RECEPÇÃO DAS RESPOSTAS ATÉ DIA 20 DE OUTUBRO

GÉNERO: Acção
EDITORA: Activision
REALIZAÇÃO: Mucky Foot
SITE: www.blade2game.com

XBOX / PS2

Morte aos vampiros

BLADE II

O Daywalker, um híbrido entre um humano e um vampiro, está pronto para dar cabo de mais alguns dos seus meios-irmãos, numa tentativa de lhes corrigir o mau hábito de usar pessoas como comida.

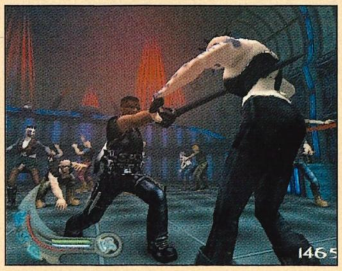
Ao contrário de muitos filmes de vampiros, *Blade* optou pela violência e acção *non-stop* e o jogo segue exactamente essa linha, não nos oferecendo qualquer profundidade e colocando-nos constantemente frente a hordas de vampiros.

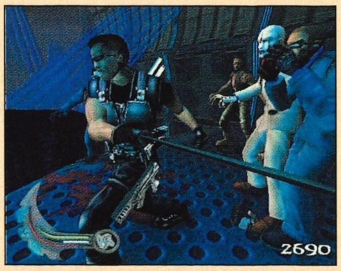
Curiosamente, este título tem um estranho apelo e, apesar de ter a perfeita consciência de que é repetitivo, simplista e nada de especial a nível técnico, fiquei agarrada ao comando durante longas horas, aniquilando inimigos atrás de inimigos. Culpo o nível do clube nocturno, onde o objectivo é "limpar" uma pista de dança e arredores, provocando uma autêntica chacina com dezenas de vampiros dançantes a verem a sua imortalidade subitamente desaparecer. Afinal, quem nunca desejou fazer o mesmo, mesmo que uma única vez, na vida real? Não? Ninguém?

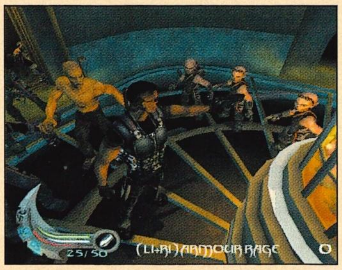
Antes que cheguem os senhores com o colete de forças, tenho de descrever o único factor original que *Blade II* introduz. O sistema de combate, em vez de funcionar da forma habitual, utiliza o analógico direito para todos os golpes. Ou seja, em vez de carregar nos botões para escolher o tipo de ataque e movimentar a personagem para escolher a direcção, aqui temos somente de carregar, com o analógico, na direcção onde está o inimigo que queremos atingir. Dado que os vampiros têm uma horrível tendência para cercar Blade, este sistema dá muito jeito. Adicionalmente, este caçador de vampiros tem acesso a algumas armas, que teremos de poupar para as ocasiões mais complicadas, dado que há mais vampiros do que balas. Blade tem também alguns poderes especiais que, quando activados, lhe permitem usar uma espada e/ou mover-se de forma muito rápida. Tudo em nome da violência, com um tiro de caçadeira a mandar quatro vampiros para os anjinhos ou espadeiradas que arrancam braços e pernas.

Blade está longe de ser um clássico e irá haver quem critique a sua falta de profundidade. No entanto, para quem quer simplesmente um jogo de acção acessível, esta é uma opção a considerar, se bem que ainda assim tentem experimentá-lo primeiro. Quanto às diferenças entre as versões Xbox e PlayStation 2, elas praticamente não existem, sendo a única notória o facto de Blade usar um casaco comprido na consola da Microsoft e uma camisola sem mangas na da Sony.

Ana Santos







Pontuação 78

GRÁFICOS	70	Alguns pormenores interessantes.
SOM	76	Irão odiar ou adorar as músicas.
JOGABILIDADE	80	Funciona bem, mas requer habituação.
DIVERSÃO	83	A violência é o ponto alto.

OPINIÃO FINAL

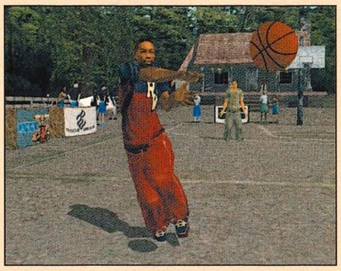
Um título que ignora perfeitamente a existência de células cinzentas no nosso cérebro e proporciona uma jogabilidade superficial mas muito divertida.

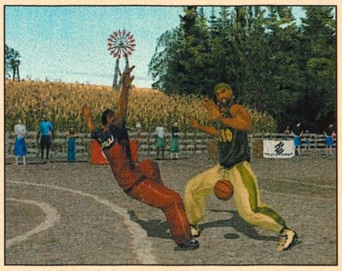
GÉNERO: Arcade
REALIZAÇÃO: Black Ops
EDITORA: Activision
SITE: www.activision.com

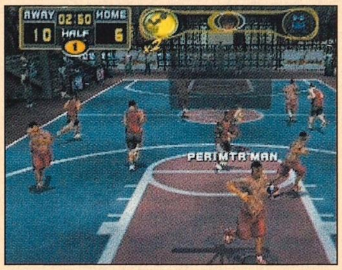
XBOX

Air ball...

STREET HOOPS



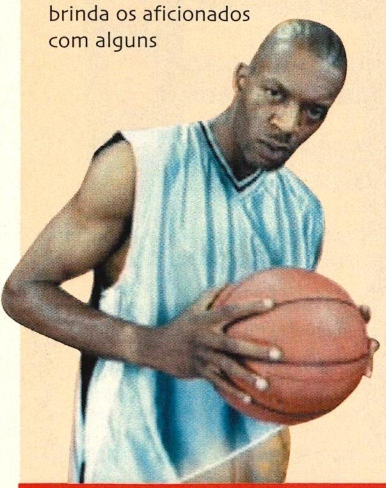


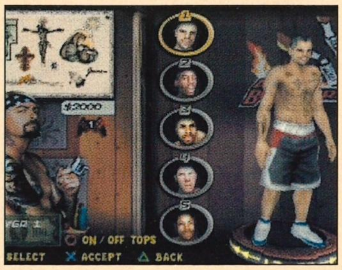


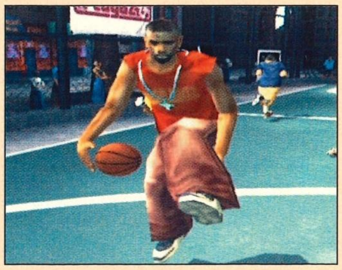
Quem esperava encontrar um jogo que pudesse recriar todo o espectáculo do basquetebol de rua enganou-se redondamente. *Street Hoops* prometeu muito, mas na realidade pouco tem para oferecer.

É verdade, a equipa da Black Ops tinha intenções de fazer esquecer o magnífico *NBA Street* da Electronic Arts, mas na verdade nem tudo correu como planeado. *Street Hoops* brinda os aficionados com alguns elementos inovadores dentro do género, mas na sua essência peca em áreas fulcrais. Infelizmente ainda está na calha um título *street* com qualidade suficiente para rivalizar com as opções existentes na competição mais tradicional. O basquetebol de pavilhão ainda atrai a grande maioria dos amantes desta modalidade, que viram em *Street Hoops* mais uma oportunidade falhada para alterar esta situação. Mas comecemos por enunciar os aspectos positivos do jogo. Em primeiro lugar, temos de enaltecer a forma como foi concebida toda a realidade do *street basket*. As licenças da NBA foram colocadas de lado e o destaque foi concedido à cultura Hip Hop que tradicionalmente acompanha esta competição. O nível sonoro destaca-se bastante das restantes propostas e a lista dos grupos presentes é deliciosamente extensa. Desde já está garantida a presença dos Cypress Hill, Ludacris, DMX, Method Man and Redman, entre outros. Vai ser possível comprar novas roupas para cada jogador, abrilhantar a sua imagem com grandes jóias e peças valiosas, escolher o corte de cabelo, ou mais simplesmente fazer uma tatuagem coincidente com o estilo desejado. Como não se faz nada sem dinheiro, os jogos servem como bolsa de apostas. Teremos a possibilidade de investir as "verdinhas" em diversas áreas do jogo, desde a simples aposta na vitória até ao domínio em áreas como os ressaltos, afundanços, roubos de bola ou até na percentagem final em termos de lançamentos de campo e triplos. Enfim, tudo numa onda "*tá-se bem, dude*" e que dá ao jogo um ambiente muito especial.
Graficamente as potencialidades de *Street Hoops* deixam um pouco a desejar. Os jogadores podiam ser bastante mais detalhados, e em relação aos recintos de jogo, nota-se que o trabalho poderia ter sido bem mais minucioso.
Ao nível da jogabilidade a conversa é praticamente idêntica. Apesar de podermos fazer fintas e jogadas de partir a espinha a qualquer um, no global a movimentação dos jogadores é pouco precisa e em alguns aspectos bastante rudimentar. Resumindo e concluindo, um jogo que desilude e que uma vez mais irá afastar os fãs da competição *street* para o espectáculo do basquetebol de pavilhão. Desta vez a Activision meteu água e *Street Hoops* está certamente condenado ao anonimato.

Bruno Mendonça







Pontuação 72

GRÁFICOS	Algumas imperfeições importantes.	71
SOM	Banda sonora de qualidade.	85
JOGABILIDADE	Movimentos muito limitados.	68
DIVERSÃO	Pouca diversão, mesmo no modo multiplayer.	66

OPINIÃO FINAL

Street Hoops assume-se como um jogo algo rudimentar para o nível existente hoje em dia e certamente passará despercebido aos amantes desta especialidade.

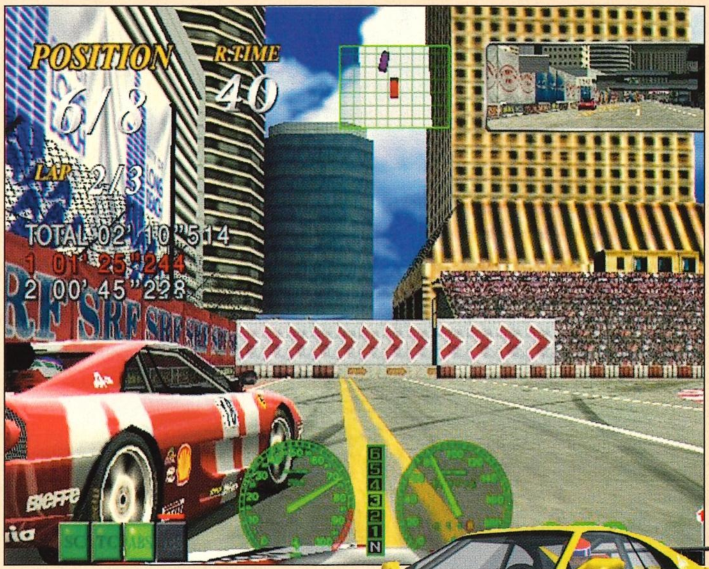
GÉNERO: Simulação Automóvel
REALIZAÇÃO: Sega
EDITORA: Sony
SITE: www.scee.com

PLAYSTATION 2

Uma conversão sóbria

Ferrari F355 challenge

Depois da morte da Dreamcast, os títulos desta consola continuam a chegar à PlayStation 2 via conversões directas que pouco ou nada acrescentam aos originais.



Sendo assim, *Ferrari 355 Challenge* é mais um desses exemplos, mas ao menos agora mais pessoas poderão tomar contacto com uma das obras primas de Yu Suzuki.

O primeiro aspecto a ter em conta é que os fãs de jogos de automóveis habituados a pseudo simulações como *Gran Turismo* podem tomar duas decisões: preparar-se para uma experiência de jogo radicalmente diferente ou então simplesmente esquecerem este *Ferrari* e, consequentemente, a análise ao mesmo.

Sim, *Ferrari 355 Challenge* é uma simulação pura e dura, sendo um dos jogos mais difíceis e frustrantes que algo vez surgiu neste género, mas também por isso pode ser igualmente um dos mais recompensadores. O objectivo primordial é o jogador tornar-se um só com o seu bólide, onde há que aperfeiçoar tudo para obter os melhores resultados durante as corridas. E acreditem que vão ter de trabalhar muito para isso, sendo aqui que reside exactamente o maior problema do jogo. Até que ponto é que os jogadores, perante o estado actual do mercado, terão a paciência necessária para este jogo? Para se esforçarem de maneira brutal para obter, com muito suor, um honroso terceiro ou segundo lugar numa corrida? Humm, estas podem realmente ser perguntas sem uma resposta imediata, mas tenho um pressentimento que poucos serão aqueles que se irão apaixonar por este jogo na PS2.

Em termos de modos de jogo, no Arcade podemos escolher entre 11 pistas, enquanto que no campeonato teremos de tentar obter o número máximo de pontos num conjunto de seis provas. Já no Great Driver Challenge o desafio que nos dão é de sermos perfeitos a conduzir (Errr, ainda mais?). De notar que na PS2 as pistas estão todas desbloqueadas de início, mas surge a opção inédita de extras a descobrir nos vários modos sob a forma de filmes e imagens relacionadas com esta famosa marca automóvel. Quanto a carros, só podemos jogar em todo o jogo com um certo modelo, o que é um bocado limitado, ainda mais quando os carros dos nossos adversários são iguais.

Como o espaço é curto, resta-me dizer que os *slowdowns* desapareceram quase todos nesta versão final, mas a falta de *anti-aliasing* mantém-se. De resto, pode-se dizer que *Ferrari 355 Challenge* peca principalmente por ser demasiado difícil, sendo uma conversão que pouco acrescenta ao título original que, verdade seja dita, em comparação é agora vendido quase ao preço da chuva.

Sim, este é "O Simulador Automóvel" em termos de jogabilidade, mas às vezes é bom definir uma fronteira e ponderar se não valia mais sacrificar algum do realismo para melhorar a experiência de jogo. Afinal, é disso mesmo que se trata um jogo, e este... depressa se torna mais frustrante que divertido.

Nuno Almeida

Pontuação 84

GRÁFICOS	Boa recriação do Ferrari, mas demasiado *aliasing*.	80
SOM	Músicas horríveis, o resto escapa.	77
JOGABILIDADE	Extremamente difícil, mas recompensadora.	85
DIVERSÃO	Poucas opções de jogo.	80

OPINIÃO FINAL

Este é um daqueles jogos que só irá agradar a um público muito restrito, tal a frustração que está inerente ao ultra realismo deste simulador automóvel. Um título que recompensará apenas os mais pacientes de entre vós.

ESTE MÊS NA BGAMER PREPARE-SE PARA ENFRENTAR
O PODER DOS DEUSES!
2 CDs GRÁTIS JOGO COMPLETO PARA PC
BGAMER
OUTUBRO Nº51
AGE OF MYTHOLOGY
O SUCESSOR DE AGE OF EMPIRES II
OS JOGOS DO ECTS
PRO EVOLUTION SOCCER 2
UNREAL CHAMPIONSHIP
TEKKEN 4
SUDDEN STRIKE 2
Nº 51 • OUTUBRO 2002 • € 4.99
PUBLICAÇÃO MENSAL
Gift
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
NO ONE LIVES FOREVER 2
CELTIC KINGS: RAGE OF WAR
BGAMER... REALIDADE OU MITO?
ESTE MÊS OFERECEMOS-LHE O JOGO AGE OF MYTHOLOGY COM A SUA ASSINATURA!

GÉNERO: Aventura
EDITORA: Konami
REALIZAÇÃO: KOE R&D
SITE: www.konami-europe.com

XBOX

Regresso ao passado?

Shadow of Memories™

Tal como aconteceu recentemente com a saga *Silent Hill*, recebendo honras de conversão para a Xbox, agora é vez da aventura intemporal *Shadow Of Memories* seguir o mesmo caminho.

Este jogo chegou até nós, não pelas mãos dos estúdios da Konami sedeados no Japão, mas sim através dos seus estúdios de pesquisa e desenvolvimento recentemente implantados na Europa e que dão pelo nome de KOE R&D. Esta casa de desenvolvimento será a partir de agora responsável pelas conversões de êxitos PS2 para a máquina da Microsoft, começando já com este *Shadow Of Memories*.

Nesta aventura o jogador irá encarnar a personagem de Ekei Kusch, um jovem que se vê constantemente perseguido por um destino cruel, que o condena fatalmente a ser assassinado. Por forma a evitar este destino, Ekei é ajudado por um ser misterioso que lhe propõe uma espécie de contrato, que poderá eventualmente alterar o rumo dos acontecimentos. Para isto, Ekei conta com um Digipad que funciona como uma máquina do tempo, possibilitando-lhe que viaje através de pequenos lapsos temporais, onde tenta ludibriar o seu triste fado.

O jogo apresenta alguns conceitos originais, sobretudo no que toca à resolução de certos enigmas, onde o uso do já referido Digipad é fulcral para o desenrolar da aventura. Em termos gerais, é parecido com o filme *Regresso ao Futuro*, onde o jovem Michael J. Fox tenta repor a ordem natural dos acontecimentos ao viajar no tempo.

Tecnicamente, este *Shadow Of Memories*, ao contrário do que foi adiantado pela Konami, não apresenta melhorias gráficas em relação à versão PS2, chegando mesmo a pecar em alguns aspectos, sobretudo a nível de áudio. Neste aspecto, existem várias incoerências, sobretudo entre as *Cut-Scenes*, onde assistimos aos diálogos das personagens, e nas partes em que controlamos Ekei. Os sons dos passos do nosso herói estão brutalmente desenquadrados do ambiente de jogo, sendo por vezes complementados por um som que pretende ilustrar a respiração da nossa personagem. No entanto, até o som da respiração está fora do contexto, dando por vezes a sensação que estamos a escutar efeitos sonoros retirados de outro jogo.

No entanto, nem tudo é mau, a jogabilidade assenta numa série de tarefas simples, que nos ajudam a progredir no jogo de forma bastante agradável e algo inédita, pelo que os fãs de jogos de aventura, com um cheirinho de RPG à mistura, poderão encontrar em *Shadow Of Memories* o jogo que procuram.

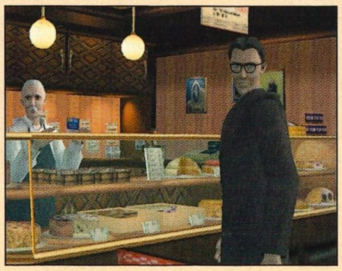
Paulo Santos

Pontuação 78

Critério	Nota	Comentário
GRÁFICOS	78	Réplica perfeita da versão PS2.
SOM	70	Por vezes incoerente
JOGABILIDADE	75	Interface simples, no entanto aborrecida.
DIVERSÃO	78	Apenas para os fãs do género.

OPINIÃO FINAL

Este é um jogo agradável e que pode fazer as delícias aos amantes do género, no entanto, o ritmo de jogo é algo monótono, o que pode afastar os mais sedentos por acção.



GÉNERO: RPG
EDITORA: Activision
REALIZAÇÃO: Fromsoftware
SITE: www.activision.com/games/lostkingdoms

GAMECUBE

A Magia das Cartas

Um dos temas favoritos dos RPGs tem sido a ameaça do nevoeiro misterioso. Desta vez será negro e irá envolver no seu manto os reinos, outrora aliados, do mundo de *Lost Kingdoms*.

Sinceramente, este tema já cansa. Felizmente o jogo aposta mais na acção do que na história que lhe serve de base. Oferece-nos um sistema de combate divertido, gráficos detalhados, permite-nos aproximar ou afastar a câmara consoante a nossa preferência, e movimentá-la em todas as direcções. E embora se possa tornar frustrante por não existir uma opção de *save* fora do mapa- mundo, *Lost Kingdoms* apresenta um desafio interessante que nos impele a continuar.

Basicamente, o sistema de combate recorre às mesmas regras que o conhecido *Pokémon*, tendo o jogador de lançar, ou invocar, cartas que tenham propriedades de elementos contrários aos do adversário. Ou seja, no baralho existem criaturas de várias espécies, com elementos como fogo, água, terra, ar, etc.

Mas entremos na explicação propriamente dita. Depois de uma mini introdução, o jogador irá controlar a princesa Katia no interior do seu castelo. Mais tarde, receberá alguns conselhos de Gurd, passando então para um cenário que serve como tutorial e terá oportunidade de testar o sistema de combate. Os encontros processam-se de forma aleatória, e são antecedidos por um ecrã translúcido. Deste, passa-se para uma arena 3D, onde estão os inimigos. Sobre cada criatura existe uma barra de HP e os símbolos correspondentes ao seu tipo de elemento. No canto inferior direito do ecrã surgem as quatro primeiras cartas do nosso baralho, dispostas de forma a corresponderem às teclas de acção do comando, para selecção.

Convém salientar que Katia gasta energia na invocação ou no lançamento de cartas, pelo que o seu papel em combate não é passivo. Por um lado pode lançar uma carta que entrará em combate, deixando-a livre para recolher os cristais que cairão dos inimigos ao serem atingidos e que lhe recuperam essa energia. Por outro lado, as cartas de invocação requerem que ela assuma a forma da criatura, forçando-a a aproximar-se do inimigo para desferir o golpe e, logo depois, voltará à sua forma normal, o que a deixará vulnerável. Estas duas espécies de carta podem ser utilizadas simultaneamente e no final do combate, as que tiverem sido utilizadas recebem pontos de experiência. Consoante a quantidade acumulada, podemos transformar essas cartas em outras que não tenhamos, ou mais poderosas. A transformação será possível na Apothecary da Gurd, um dos locais do mapa.

Para finalizar, trata-se de um jogo que agradará a adeptos de RPG, desde que não se importem de por vezes repetir os cenários, por falta de uma opção de *save* dentro dos mesmos.

Fernanda Andrade

Pontuação 78

GRÁFICOS	Detalhados e com cenários muito sombrios.	86
SOM	Pode tornar-se muito irritante.	50
JOGABILIDADE	Bom sistema de combate, opção de *save* mal localizada.	78
DIVERSÃO	Varia entre o divertido e o frustrante.	70

OPINIÃO FINAL

Não é uma obra prima, tem alguns defeitos, mas o resultado é viciante.

CAMPANHA DE

24 REVISTAS
+
JOGO PLAYSTATION 2
COLIN McRAE RALLY 3

SÓ €71,90

ASSINATURAS

ASSINE JÁ! CAMPANHA SUJEITA AO STOCK EXISTENTE

Nome: ______________________________

Morada: ______________________ C.Postal: ______________ Já sou assinante ☐

Telefone: ______________ e-mail: ______________ Nº Contribuinte: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Se já for assinante mas mesmo assim quiser aproveitar esta oferta, tem a possibilidade de prolongar a duração da sua assinatura. Basta que indique que já é assinante, e automaticamente a assinatura será prolongada.

○ **OPÇÃO A** 24 Revistas + **Oferta de** Jogo PS2 Colin McRae Rally 3 ☐ 71,90

○ **Envio Cheque nº** ______________ **à ordem de Goody, S.A. no valor de 71,90 Euros.**

○ **Envio Vale de correio** ______________ **à ordem de Goody, S.A. no valor de 71,90 Euros.**

○ **Pago por débito na conta abaixo indicada em duas prestações anuais de 35,95 Euros, até nova ordem.**

Autorização de Pagamento

Por débito na conta indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela Goody, SA.

Banco ______________ Balcão ______________ NIB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nome do Titular ______________ Número de Contribuinte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Assinatura ______________ Data |_|_| |_|_| |_|_|

Nota: Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

○ **OPÇÃO B** 12 Revistas (só paga 10) ☐ 29,90

○ **Envio Cheque nº** ______________ **à ordem de Goody, S.A. no valor de 29,90 Euros.**

○ **Envio Vale de correio** ______________ **à ordem de Goody, S.A. no valor de 29,90 Euros.**

○ **Pago por débito na conta abaixo indicada 29,90 Euros, até nova ordem.**

Autorização de Pagamento

Por débito na conta indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela Goody, SA.

Banco ______________ Balcão ______________ NIB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nome do Titular ______________ Número de Contribuinte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Assinatura ______________ Data |_|_| |_|_| |_|_|

Nota: Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: Remessa Livre* nº 16502 1901 - 963 Lisboa

***Não necessita de selo**

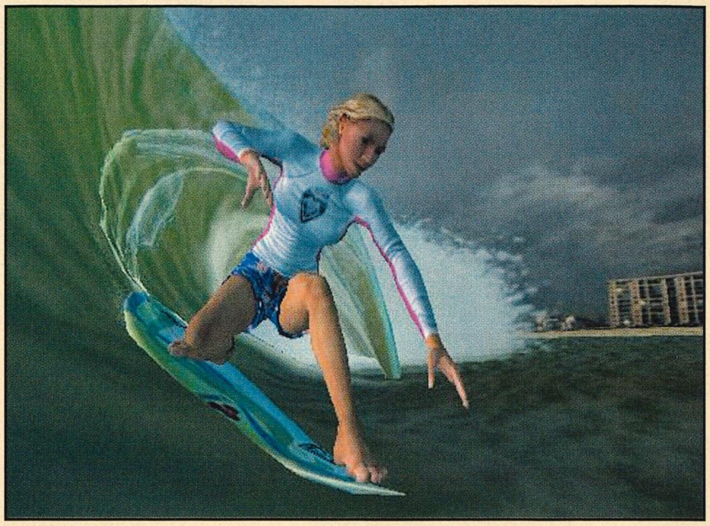
Multi Consolas

*Promoção válida até dia 26 de Outubro de 2002

PLAYSTATION 2

Surfar com estilo

KELLY SLATER'S PRO SURFER™



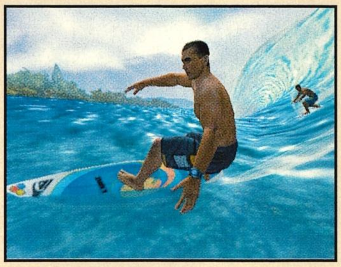
A equipa da Treyarch cumpriu todas as promessas acerca do seu novo simulador de surf, e aqui na redacção já tivemos oportunidade de testar todas as suas capacidades.

Kelly Slater´s Pro Surfer não desilude e os amantes desta magnífica modalidade têm razões mais que suficientes para poupar uns trocos. Este jogo vinha sendo rotulado como o novo supra sumo do surf virtual e agora todas as dúvidas foram dissipadas. A Activision não vive apenas dos êxitos de *Tony Hawk's Pro Skater* e as performances do seu irmão do surf comprovam o excelente trabalho desta editora no domínio dos desportos radicais.

Para mostrar todas as credenciais do jogo basta referir a qualidade dos seus concorrentes. Tanto *TransWorld Surf* como principalmente *Sunny Garcia Surfing* são dois nomes de grande envergadura e que *Kelly Slater´s Pro Surfer* conseguiu superar com uma solidez impressionante.

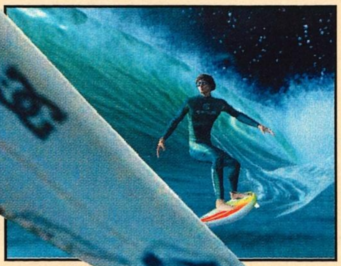
Mas avancemos de imediato para as características do jogo. Em primeiro lugar, temos que referir o excelente leque de modos que este título nos oferece: Carreira, Free Surf (sem tempo limite, Icon Challenge e High Score Challenge) e ainda toda a diversão da competição *multiplayer*. Nesta vertente ainda é possível enveredar por três opções: Push, Vs e Time Attack. Como é óbvio, é o modo Carreira que atrai as maiores atenções do jogo. Viajando no próprio barco de Slater, vamos encetar uma viagem pelo globo onde podemos desbloquear novas pranchas, praias, surfistas e até novas combinações para sacar manobras secretas. Claro que antes vamos ter de aprender todas as "manhas" do jogo, e para isso a equipa disponibilizou uma espécie de tutorial. A inexperiência exige segurança, e como tal, este modo desenrola-se numa piscina capaz de criar ondas artificiais. Um pormenor simplesmente delicioso...

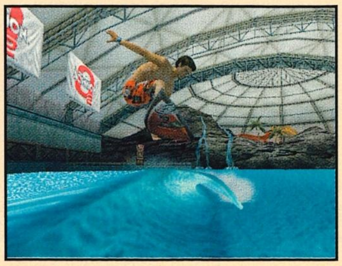
Para fazer companhia a Kelly Slater estão outros oito profissionais do surf: Rob Machado, Kalani Robb, Lisa Anderson, Bruce Irons, Tom Curren, Donovan Frankenreiter,

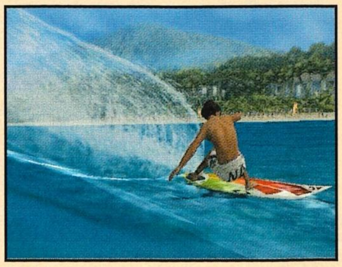


Nathan Fletcher e Tom Carroll. De salientar que cada um possui o seu próprio estilo, o que lhes permite executar manobras individualizadas.

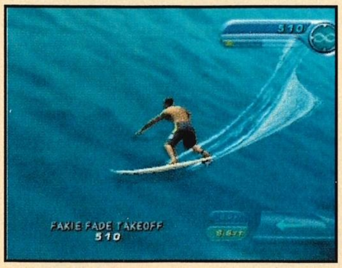
Em relação à jogabilidade que nos é oferecida, poucas críticas existem para apontar. O controlo dos surfistas é bastante convincente, de fácil aprendizagem e onde rapidamente nos sentimos livres para fazer manobras deslumbrantes através de simples combinações. A variedade de acrobacias é enorme, sendo possível "ripar" habilidades na superfície da onda, no tubo, através dos habituais saltos ou mesmo no final aquando da saída. Um aspecto que eleva a qualidade





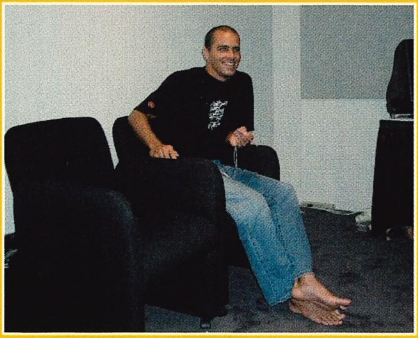


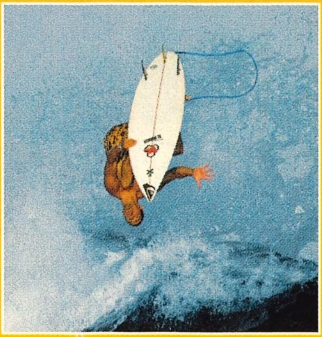
GÉNERO: Desportos Radicais
EDITORA: Activision
REALIZAÇÃO: Treyarch
SITE: www.activision02.com/slater



UMA VERDADEIRA ESTRELA

A Activision não escolheu Kelly Slater ao acaso quando decidiu desenvolver um jogo de surf. Além de ser considerado como um dos melhores profissionais de sempre no domínio desta arte, já que conquistou o título mundial por seis vezes, Kelly Slater conta ainda com uma participação na conhecida série *Marés Vivas*. Uma verdadeira estrela desta modalidade que tem vindo a ganhar popularidade entre os amantes dos desportos radicais.





O sistema de controlo é bastante intuitivo com dezenas de manobras disponíveis.

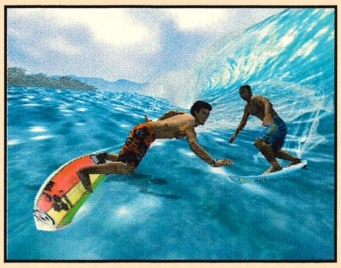
global do jogo é sem dúvida alguma o sistema de ondulação. O motor de ondas é o mais realista que vimos até hoje, dando-nos uma tremenda sensação de frescura e realismo.

Em termos visuais, ficámos com a sensação de que algo mais poderia ter sido feito. As capacidades da PS2 podiam ter sido exploradas de forma mais vincada, permitindo atingir o nível gráfico que vimos na versão para a Xbox. Não que o jogo esteja pobre neste particular, longe disso... *Kelly Slater´s Pro Surfer* leva-nos a viajar pelas paisagens mais belas do planeta: África do Sul, Havai, Austrália, Tahiti, Espanha, EUA ou até mesmo a Antárctica.

Quanto à sonoridade, o principal destaque vai para a ruptura com os desempenhos dos seus concorrentes. A música mais acelerada e frenética que geralmente acompanha os títulos radicais foi substituída por diversas melodias e por um som bem mais *chill out*. As propostas são bem interessantes, onde se perfilam grupos e artistas de renome mundial: Ben Harper, Jack Johnson, Pearl Jam, Perry Farrell, Thunderball, Truby Trio, Smith and Mighty, Sunchild...

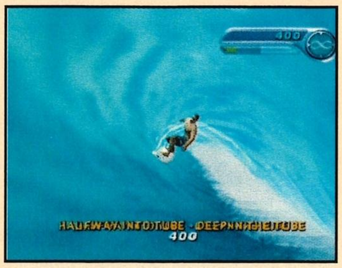
Em jeito de conclusão, podemos dizer que ficámos bastante satisfeitos com esta proposta da Activision. *Kelly Slater´s Pro Surfer* define-se como a escolha mais acertada para quem procura "desbundar" as melhores ondas virtuais da PS2, ou simplesmente para todos os jogadores que nunca tiveram oportunidade de experimentar esta modalidade.

Bruno Mendonça



QUEBRAR AS ONDAS

PAISAGENS DESLUMBRANTES.



GRANDES MANOBRAS!!!

CUIDADO COM AS QUEDAS!

Pontuação 80

GRÁFICOS	Razoáveis.	78
SOM	Boa banda sonora.	84
JOGABILIDADE	Grande sistema de controlo.	90
DIVERSÃO	Um leque de modos de jogo muito elevado.	86

OPINIÃO FINAL

Uma escolha acertada para quem venera este tipo de simuladores, e que vem comprovar a força da Activision no particular dos desportos radicais.

GÉNERO: Arcade
EDITORA: Infogrames
REALIZAÇÃO: Hitmaker/Sega
SITE: www.hitmaker.co.jp

XBOX

Uma sequela assim-assim

Depois de um contacto aprofundado, para alguém habituado a esta série a desilusão com o terceiro jogo é total. Mesmo assim, nem tudo é mau nesta sequela, especialmente se este for o vosso primeiro *Crazy Taxi*.

Sem grandes rodeios, falemos já do jogo em si. O objectivo é encarnar um taxista e depois levar os passageiros aos vários destinos de 3 cidades, com esta tarefa a ser sinónimo de viagens tresloucadas que convém não imitar na vida real. Dessas mesmas 3 cidades, apenas uma é verdadeiramente original, pois as outras duas figuravam já nos anteriores capítulos da série, assumindo-se este *Crazy Taxi 3* como uma espécie de compilação.

Glitter Oasis é então o local novo e também a primeira grande desilusão do jogo. Em primeiro lugar, os *slowdowns* são mais que frequentes e fortes, a tal ponto que a animação a dada altura parecia estar algures nas 10 ou 15 *frames* por segundo. Hmmm, jogo Xbox? Em segundo lugar, temos um estranho efeito usado pelos programadores para dar vida a esta cidade nocturna. Tudo parece desfocado e é mesmo normal ficarmos ofuscados e consequentemente não vermos nada à nossa frente, já para não dizer que as cores parecem algo deslavadas.

As outras cidades surgem com alguns efeitos e áreas inéditas, como o parque de diversões na West Coast, mas também com outras estranhezas em termos técnicos, como a perda de cor, *aliasing* e um *pop-up* brutal na cidade Small Apple que nos faz novamente duvidar da consola onde este jogo está a correr.

Fora as cidades, existe outro modo de nome Crazy X, que é mais um conjunto de mini-jogos semelhantes ao que vimos antes e que serve para desbloquear alguns extras.

A jogabilidade, como seria de esperar, é simples, mas contem com alguns calos nas mãos se usarem o turbo durante muito tempo, pois o tamanho do comando da Xbox e a disposição dos botões no mesmo são aspectos que se revelaram demasiado desconfortáveis para este estilo e mecânica de jogo.

Finalizando, *Crazy Taxi 3* só é aconselhável para quem nunca experimentou os outros títulos da série e mesmo assim o jogo no seu todo deixa muito a desejar para um título Xbox que, ainda por cima, será posto à venda na casa dos 70 Euros. Ficam assim avisados.

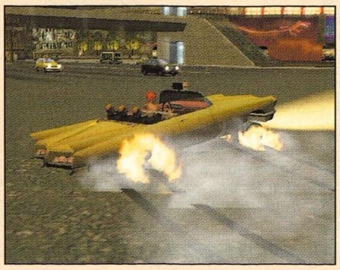
Nuno Almeida

Pontuação 69

GRÁFICOS	Não fazem justiça a esta consola.	69
SOM	Razoável.	75
JOGABILIDADE	O *pad* da Xbox dificulta as coisas.	78
DIVERSÃO	Torna-se repetitivo rapidamente.	78

OPINIÃO FINAL

Crazy Taxi 3 é uma desilusão em todos os aspectos, tanto em termos de novidades, como em termos técnicos, havendo aqui falhas inexplicáveis que prejudicam o jogo e a própria experiência dos jogadores. Enfim...



GANHA!

10 JOGOS

TEKKEN 4™

PARA PLAYSTATION 2

FAZ UMA FRASE SOBRE A MULTICONSOLAS E O TEKKEN 4 E HABILITA-TE A GANHAR UM DOS 10 TEKKEN 4 PARA PS2 QUE TEMOS PARA OFERECER.

PATROCÍNIO

PlayStation 2

PASSATEMPO TEKKEN 4 — Consolas

NOME ____________________

MORADA ____________________

LOCALIDADE ____________________ C.POSTAL ____________________ IDADE ________

E-MAIL ____________________ TELEFONE ____________________

QUAL O MOTIVO QUE TE LEVOU A COMPRAR A REVISTA? A CAPA ☐ O LIVRO DE SOLUÇÕES ☐ O PREÇO ☐ AS ANÁLISES ☐ AS ANTEVISÕES ☐ COMPRO SEMPRE ☐ OUTRO ________

QUAIS OS TEUS GÉNEROS DE JOGOS FAVORITOS? ACÇÃO-ARCADE ☐ AVENTURA ☐ BEAT'EM UP ☐ CORRIDAS ☐ DESPORTO ☐ ESTRATÉGIA ☐ PLATAFORMAS ☐ SIMULADORES ☐ RPG ☐ FPS ☐

QUE ALTERAÇÕES GOSTARIAS MAIS DE VER NA MULTICONSOLAS? ____________________

____

FRASE ____________________

____

RECORTE E ENVIE PARA PASSATEMPO TEKKEN 4 / MULTICONSOLAS, GOODY, SA, RUA VALE FORMOSO DE BAIXO, 3/9 EDIFÍCIO LEVY 1900-825 LISBOA.

RECEPÇÃO DAS RESPOSTAS ATÉ DIA 20 DE OUTUBRO

GÉNERO: Survival Horror | REALIZAÇÃO: Konami
EDITORA: Konami | SITE: www.konami-europe.com

XBOX

Doido por Mary

SILENT HILL 2 inner fears™

Finalmente chegou à máquina da Microsoft um título *Survival Horror* capaz de nos provocar insónias. Sejam então bem vindos à "hospitaleira" cidade de Silent Hill.

A história que serve de pano de fundo para esta aventura centra-se na viagem de James Sunderland à misteriosa cidade de Silent Hill. A sua presença nesta cidade deve-se ao facto de ter recebido uma carta da sua falecida esposa, a pedir que se encontrassem num local especial. Algo confuso e um pouco curioso, James decide investigar por si próprio a origem de tal mensagem, sendo também aqui que começam a acontecer estranhos fenómenos.

Tal como havíamos mencionado na edição anterior da MConsolas, esta adaptação do jogo da Konami para a consola de Bill Gates é uma conversão directa da PS2. De facto, é uma réplica em todos os aspectos, não existindo sequer novos enigmas, ou até itens colocados em locais diferentes. Não pensem, no entanto, que por isso este é um jogo mau, porque de mau só tem mesmo aquilo que teremos de passar, se quisermos chegar ao seu final.

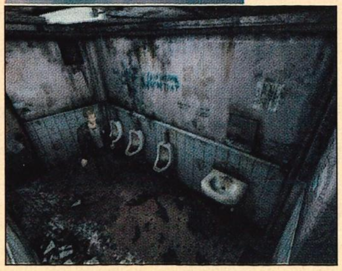
As diferenças de uma versão para a outra residem apenas em dois pontos, que apesar de terem sido focados na antevisão, voltamos agora a recordar.

Assim sendo, uma das opções que dá pelo nome de Born From a Wish é um exclusivo Xbox. Este modo permite-nos jogar com Maria, umas das personagens principais, numa pequena aventura, que de certa forma complementa a história do jogo. No entanto, Born From a Wish é facilmente concluído em cerca de uma hora, pelo que neste aspecto *Inner Fears* não é muito diferente da versão PS2. O outro ponto, a opção de ligar/desligar o Noise Filter, permite desligar aquele efeito granulado que acompanha o jogo na 128 bits da Sony, dando desta forma lugar a um visual mais límpido e, quem sabe, menos atrofiante.

Graficamente podemos afirmar que este é um jogo excelente, apresentando cenários bastante variados, onde os detalhes marcam forte presença. Aliás, a qualidade gráfica só é realmente desfrutada na sua totalidade caso desliguemos o já referido Noise Filter, pois só desta forma é que nos apercebemos da qualidade de certas texturas. Também a nível de som tudo está perfeito, conseguindo este desempenhar um papel chave no jogo, ao criar um ambiente de tensão verdadeiramente soberbo.

Resumindo, *Silent Hill 2: Inner Fears* é simplesmente um dos melhores títulos *Survival Horror* actualmente disponíveis no mercado, pelo que o aconselhamos a todos os jogadores que gostem do género. Por outro lado, se já o jogaram na PS2, então irão encontrar muito pouco na Xbox que mereça a pena gastar uns Euros extra.

Paulo Santos



Pontuação 91

GRÁFICOS	Efeitos de luz soberbos.	90
SOM	Cria uma atmosfera de tensão fenomenal.	94
JOGABILIDADE	Controlos que dão mostras de algum cansaço.	83
DIVERSÃO	Horas de puro terror psicológico.	90

OPINIÃO FINAL

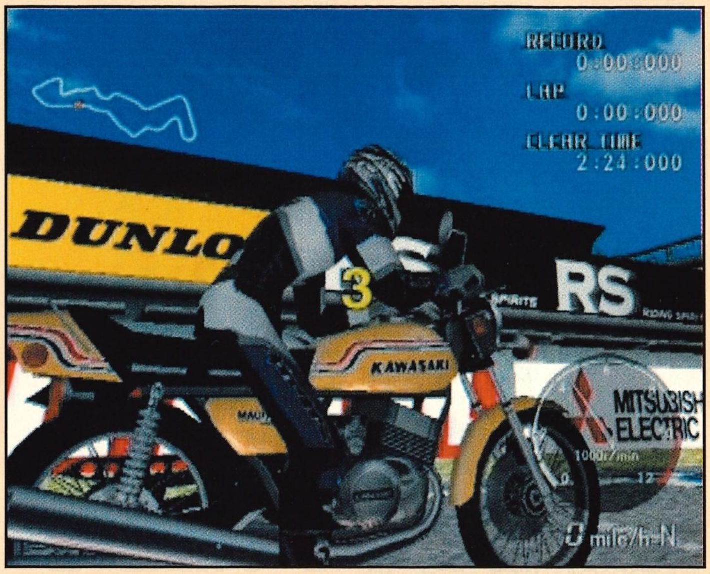
Para além de ser o primeiro título deste género a marcar presença na Xbox, também é uma das experiências mais perturbantes actualmente disponíveis no mercado. Enfim, comprem-no, joguem-no e se conseguirem, tentem não enlouquecer.

GÉNERO: Simulação de Motos
REALIZAÇÃO: Spike
EDITORA: Bam Entertainment
SITE: www.bam4fun.com

PLAYSTATION 2

As motas de G.T.

RS RIDING SPIRITS



Vinda no nada, ou melhor, de uma companhia algo desconhecida entre nós, esta simulação de motas é claramente inspirada na famosa série da Sony. Mas será *Riding Spirits* tão bom como um *GT3*?

Como se verificava na anterior versão beta do jogo, a estrutura deste título é muito familiar. O principal modo de jogo, também com o nome de Riding Spirits, começa com a tarefa de escolher uma mota, capacete e fato, sendo de salientar a existência de uma boa variedade de opções ao nosso dispor, mesmo no início deste modo. Posto isto, o que se segue irá ser um déjà-vu para quem está habituado ao género.

O jogador poderá então escolher entre várias classes de licenças, cada uma com a sua dificuldade e provas específicas. Consoante as nossas prestações vamos ganhando dinheiro para assim comprarmos peças novas que nos permitirão melhores resultados, mais dinheiro e por aí adiante, num ciclo que se pode tornar entediante muito rapidamente.

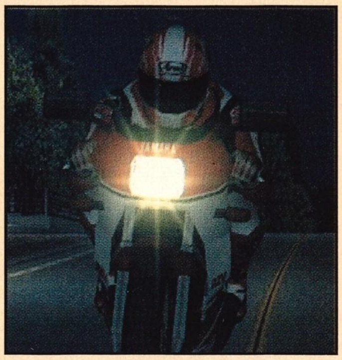
Quanto aos níveis, se a primeira pista é simples, com a sua geometria oval a conceder-lhe um carácter soporífero onde só temos de acelerar, já o resto dos circuitos são um pouco mais difíceis. Mas aqui começam também os primeiros problemas deste jogo, pois quando chega a hora de fazermos uma curva as coisas complicam-se e acontece o mesmo da versão beta. Ou seja, nem mesmo travando a fundo conseguimos, por vezes, evitar ir contra um muro de uma pista, seja com que mota for. Quanto a estas, existem mais de 100 no jogo todo, mas à parte a componente estética, em termos de condução as diferenças não são assim tão flagrantes.

Em termos técnicos, *Riding Spirits* assume-se como um jogo mediano. Se alguns cenários têm pormenores interessantes, estes depressa também são abafados pelo *aliasing*/cintilação demasiado pronunciado. Além disso, as motas têm um aspecto algo plástico, o que em conjunto com outros aspectos quebra um pouco a ideia de isto ser um simulador ultra-realista, pois de facto todo o jogo aponta mais para o lado *Arcade*. Mas a verdade é que acaba por não conseguir ser inteiramente nem uma coisa nem outra.

Fora o modo principal, podemos optar pelo Battle Mode, que é a componente *multiplayer* onde dois jogadores podem participar em ecrã dividido, mas onde só existe uma visão de jogo, a interior.

No fundo, *Riding Spirits* pode ser considerado em todos os aspectos não só um *Gran Turismo* versão motas, mas também algo como uma versão "light" do mesmo, assumindo-se como um título bem mediano que pode custar a engolir perante os preços a que os jogos são vendidos. Ficam assim avisados.

Nuno Almeida



Pontuação 79

GRÁFICOS	80	Médios, *aliasing* muito pronunciado.
SOM	79	Pouco se dá por ele.
JOGABILIDADE	80	Simples, mas algo desequilibrada.
DIVERSÃO	79	Torna-se repetitivo e frustrante.

OPINIÃO FINAL

Riding Spirits é como que um *GT* dos pequeninos, mas copiar uma ideia ou ser um dos poucos simuladores de motas para PS2 não basta para o tornar uma proposta essencial para os possuidores desta mesma consola.

GÉNERO: Desporto
EDITORA: Electronic Arts
REALIZAÇÃO: EA Sports
SITE: www.nhlea.com

PS2 / XBOX

O melhor da década

Depois de dez anos de história, a série *NHL* regressa às consolas para mais uma temporada de glória.

Nunca um simulador de hóquei no gelo conseguiu ser tão fantástico quanto esta versão 2003. Praticamente perfeito no que diz respeito ao conceito, brilhante na vertente da longevidade e um sonho no que concerne à jogabilidade, *NHL* conseguiu adornar a temporada anterior e criar um simulador ainda mais real e espectacular. Mas quais são realmente as novidades?

Antes de mais, é necessário dizer que a captura de movimentos foi mais exaustiva que nunca e permitiu que fossem inseridas novas fintas aos avançados, possibilitando passear o disco pelo nariz dos adversários de uma forma nunca vista. O comando analógico direito possibilita um *deck* manual, passando o *puck* da direita para a esquerda com muita facilidade. Simultaneamente temos uma nova movimentação que passa o disco por entre as "nossas" pernas, mudando rapidamente o rumo da nossa direcção, ideal para trocar os olhos ao guarda-redes. Por falar nos jovens agachados, convém dizer que o cardápio de defesas foi brutalmente aumentado, permitindo um conjunto de múltiplas intervenções.

Da faceta dramática tão em voga na temporada de 2002, podem contar com poderosas inovações. Além de tudo aquilo que nos foi apresentado no ano passado, foi criado um pequeno barómetro que vai somando pontos no decorrer do jogo. Qualquer bloqueio, habilidade ou golo, aumenta a nossa barra que, quando cheia, simula uma qualquer sequência do tipo *Matrix*. Ou seja, quando quisermos, podemos accionar esta situação, usufruindo das lentas movimentações dos adversários, bem como das reacções atordoadas dos guarda-redes ao som do bater do coração.

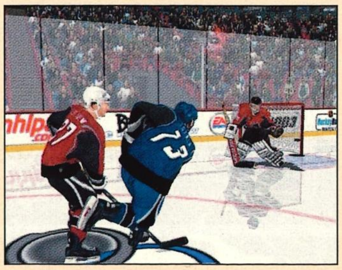
Como podem ver pelas imagens, tudo está visualmente perfeito, e apesar da versão Xbox ser ligeiramente mais polida, não é possível destacar diferenças significativas entre as máquinas. Mas já que falei no visual, é importante salientar que existe um novo *replay*, que ao ritmo dos Pearl Jam e outros grupos nos leva às lágrimas, viajando por entre uma sequência de imagens de ângulos arrojados.

A nível das opções de jogo, temos muito com que nos entreter. Temos o campeonato habitual, as selecções, o *franchise* e os *play-offs* da praxe. Caso queiram saber da colecção de cromos do ano passado, podem ficar descansados, pois a Topps ofereceu as suas imagens de forma a aumentar brutalmente a longevidade do jogo. Para quem não conhece, esta colecção é acedida através de pontos conquistados em campo, através do *terminus* de alguns objectivos pré-determinados.

Para finalizar, falemos do som. Os comentários são perfeitos – puxando ao máximo pela inspiração televisiva - e os sons do estádio são mais reais que nunca, ou seja, também aqui reina a perfeição.

Resumindo e concluindo, se gostam de hóquei no gelo, não ousem em deixar escapar esta malha dos videojogos.

Nuno Catarino



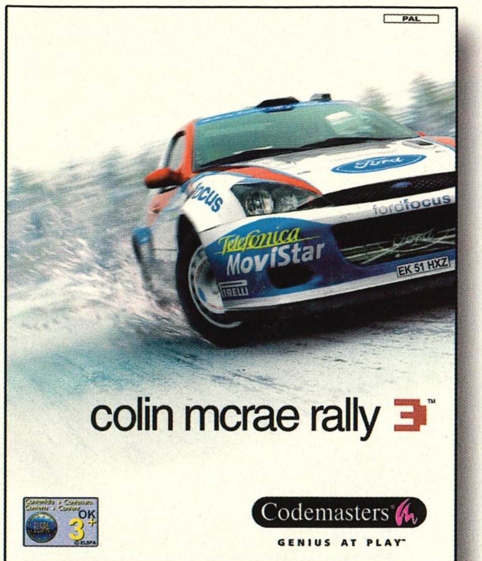
Pontuação 92

GRÁFICOS	Bombásticos.	93
SOM	Comentários e músicas bem esgalhados.	92
JOGABILIDADE	Melhor que nunca e repleta de novidades.	92
DIVERSÃO	Longevidade a rebentar pelas costuras.	92

OPINIÃO FINAL

Pode não ser uma modalidade muito querida dos jogadores portugueses, mas sem dúvida alguma é o melhor simulador do género.

TORNEIO OFICIAL
COLIN McRAE RALLY 3



GANHA!
CENTENAS DE PRÉMIOS

SE AINDA NÃO TIVERES O COLIN McRAE RALLY 3
APROVEITA A NOSSA CAMPANHA DE ASSINATURAS E

PREPARA-TE!

VÊ NA PRÓXIMA MULTICONSOLAS COMO PARTICIPAR

PATROCÍNIO ECOFILMES®

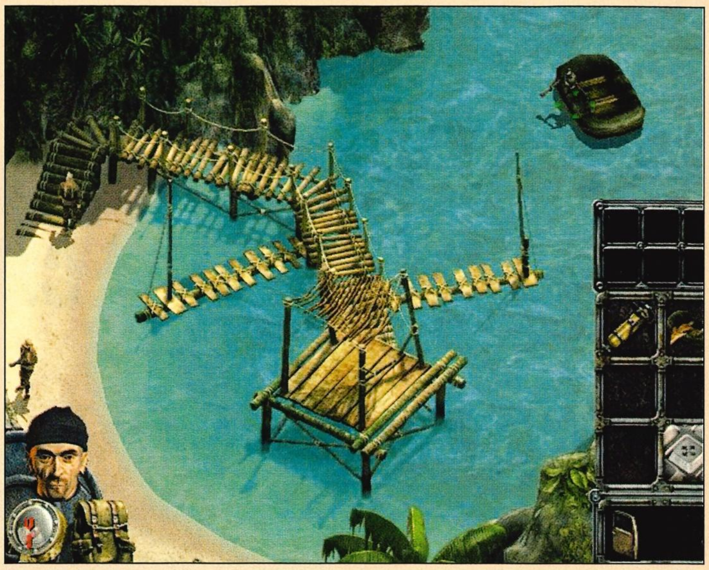
EXCLUSIVO: Consolas

GÉNERO: acção
REALIZAÇÃO: Pyro
EDITORA: Eidos
SITE: www.eidos.com

PLAYSTATION 2

Um tiro no pé

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE



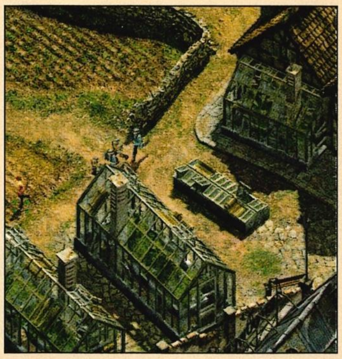
Depois de um fervoroso sucesso no PC, eis que Jack O'hara reúne todos os seus amigos para um autêntico ataque à 128 bits da Sony.

Butcher, o nome de guerra do herói desta história, tentou oferecer ao mundo das consolas uma pequena viagem pela segunda guerra mundial. Um autêntico assalto armado ao mundo nazi, que acabou por pecar onde todos esperavam... na interface do jogo.

Mas vamos por partes. *Commandos* fez história devido à forma como conseguia juntar a acção desmedida à mais pura estratégia, onde um estilo altamente furtivo fez as delícias dos fãs do PC. Para quem não conhece, estamos a falar de uma ofensiva às forças do Terceiro Reich, lideradas por um sargento destemido, acompanhado por personagens hiper-especializadas que desbastavam em grande estilo as tropas de Hitler. O visual era estrondoso, mas nesta conversão perdeu-se parte dessa definição e ganhou-se, nos cenários com mais elementos, um mundo de *slow-downs*, quebrando de forma significativa o ritmo de jogo. Mas mesmo assim, tudo isto era ainda desculpável.

O grande problema recai na adaptação da mecânica do rato para o *pad* da PlayStation2, pois esta falhou redondamente na eficácia. Um erro que se revelou crítico, pois os níveis aumentaram de dificuldade, não por um desenvolvimento da IA suástica, mas pela simples razão de qualquer movimentação ser agora bem mais difícil de realizar. Estamos a falar de uns comandos nada intuitivos, que assentam nas mais obtusas combinações de teclas. Simplesmente doentio nos níveis em que a nossa vida depende da rápida tomada de decisão.

Como devem estar a adivinhar, as vezes que batemos a bota não é tão pequena quanto isso – felizmente que podemos gravar a aventura sempre que quisermos - e os tempos de *loading* estão longe de ser pequenos.



Relativamente ao som, não temos muito para dizer. Tudo continua muito bem caracterizado, oferecendo ao desenrolar dos acontecimentos um clima épico bastante agradável. É pena que quando entramos e saímos dos edifícios existam também quebras nas melodias.

Mesmo com todos estes problemas, *Commandos 2* é um daqueles títulos com o selo de obrigatório a quem não tem um PC. Ao fim de quatro horas já conseguíamos controlar as reacções da rapaziada resistente, embora com dificuldade, e a verdade é que proporcionou um punhado de momentos da mais pura nostalgia.

Mas atenção! Tomem uma pastilha Rennie para evitar qualquer ataque de azia, é que esta interface está um pequeno desastre.

Nuno Catarino

Pontuação 67

GRÁFICOS	69	Agradáveis, mas os *slowdowns* existem.
SOM	86	Um estilo inconfundível.
JOGABILIDADE	58	Aaaarrggghhh.
DIVERSÃO	64	Com paciência... alguma.

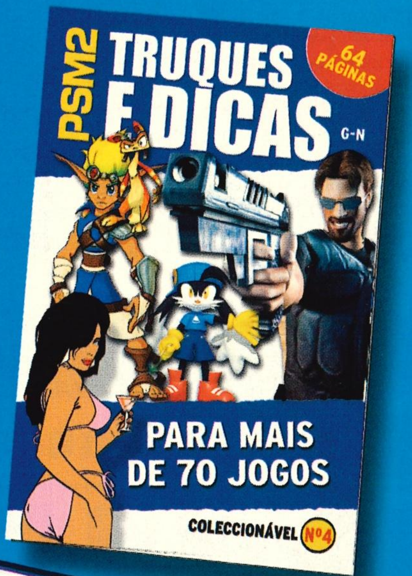
OPINIÃO FINAL

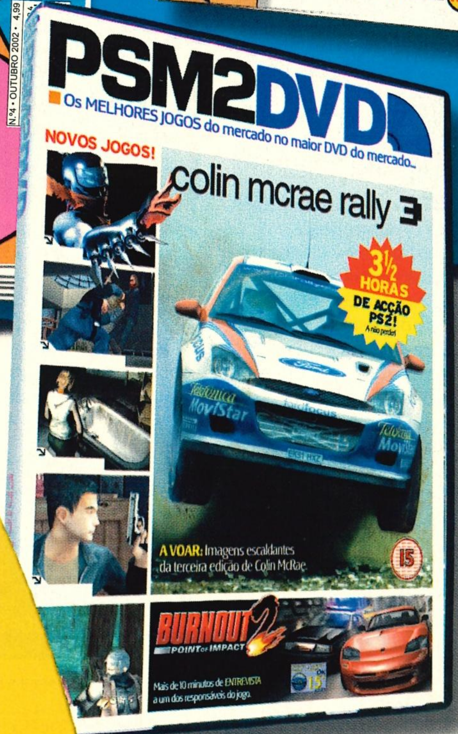
Existem jogos que não devem ser adaptados para consolas. Este esteve quase a não ser um deles.

PSM2

A REVISTA Nº1 EM PLAYSTATION 2

SÓ € 4,99





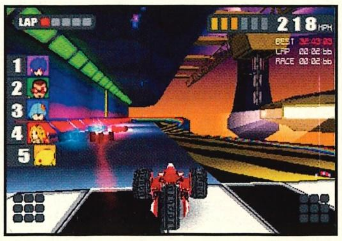
DVD VIDEO

COM MAIS DE 3 HORAS DE PS2!

INCLUI > COLIN McRAE RALLY 3
BURNOUT 2 > SILENT HILL 3...

Género: Corridas
Realização: ATD
Editora: Sony
Site: www.scee.com

Firebugs



Firebugs é mais um jogo de corridas para a PSX a aproveitar o tema futurista e a dar-nos o controlo de veículos ultra rápidos, que tanto conseguem correr na pista como no tecto e nas paredes.

Uma novidade que os mais jovens deverão considerar importante é o facto de o jogo estar em português. O problema é que os louvores ficam-se por aqui. A jogabilidade não desafia e torna-se monótona, as pistas contam com cores berrantes que até fazem doer os olhos e as músicas são pavorosas. Não é que *Firebugs* seja um péssimo jogo, mas não é viciante, não é apelativo, não é inovador e muitas vezes é mais aborrecido que divertido. Nem sequer as armas e os *power ups* nos incentivam a competitividade. Como tal, ponderem bem se é num título novo que querem gastar o dinheiro ou se ficarão melhor servidos com um dos clássicos da linha Platinum.

Ana Santos

Pontuação 58

GRÁFICOS 52 · DIVERSÃO 57 · SOM 45 · JOGABILIDADE 60

Género: Shoot'em up
Realização: Graphic State
Editora: Bam! Entertainment
Site: www.bam4fun.com

Star X

Antes de mais, tenho algo a dizer. Com tantas plataformas no mercado que conseguem representar o 3D com muito mais facilidade e qualidade, porquê tentar incutir a terceira dimensão de forma inferior num formato que é talvez o último bastião do grafismo 2D? Não se compreende.

Passando ao jogo em si, este é um título ao estilo de *After Burner*, onde controlamos uma nave, vista de trás, sendo o objectivo eliminar os inimigos. Um conceito simples mas que não funciona, devido ao péssimo controlo da nave. Graficamente, as opiniões dividem-se. Apesar de ser um feito conseguir programar um motor 3D para esta consola, esteticamente *Star X* é pouco apelativo, pois tantos as naves como os obstáculos são extremamente poligonais e os *pop ups* são numerosos.

Um título sem interesse que peca por uma jogabilidade repleta de falhas.

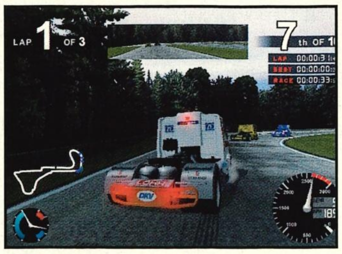
Ana Santos

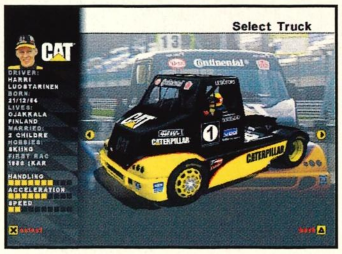
Pontuação 50

GRÁFICOS 56 · DIVERSÃO 42 · SOM 60 · JOGABILIDADE 40

Género: Condução
Realização: BigBen Interactive
Editora: Jester Interactive
Site: www.super-trucks.com

Super Trucks





Ora aqui está uma proposta interessante para os viciados em jogos de condução, senão vejam: 5 toneladas de peso, 1400 cavalos de potência e velocidades que rondam os 250 km por hora em circuitos concebidos para carros com um terço do tamanho. Isto é o que poderão esperar de *Super Trucks*, um jogo onde os senhores do asfalto são camiões poderosamente artilhados.

Começando pelo plano das licenças oficiais, neste jogo tudo está nos conformes, ou seja, podemos contar com equipas, pilotos e circuitos reais. A nível de modos de jogo, encontramos o Campeonato, Single Race, Arcade, Time Trial e um modo para dois jogadores. A complementar estes atributos estão os trunfos de ordem técnica. A saber, gráficos agradáveis, som bem conseguido e uma jogabilidade que é um mimo.

Enfim, este *Super Trucks* é como o *GT* dos camiões e uma boa opção para os fãs do género.

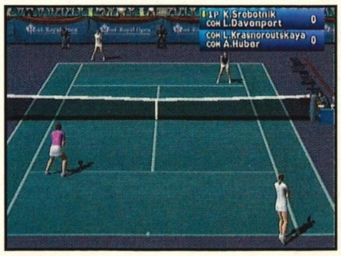
Paulo Santos

Pontuação 82

GRÁFICOS 80 · DIVERSÃO 80 · SOM 75 · JOGABILIDADE 90

Género: Ténis
Realização: Konami
Editora: Konami
Site: www.konami-europe.com

Pro Tennis WTA Tour



Eis mais uma simulação desportiva que chega até nós através dos senhores da Konami. Contudo, parece que o toque de Midas da casa nipónica não abrange todos os seus jogos. O exemplo perfeito disso é este *Pro Tennis WTA Tour*, um jogo onde nos é dada a possibilidade de jogarmos com as melhores tenistas da actualidade.

Pois é, a ideia até parece interessante, só que assim que servimos a primeira bola o interesse desaparece por completo. Em primeiro lugar, as senhoras pegam nas raquetes como se fosse a primeira vez que têm contacto com tal coisa. Depois, movimentam-se como se tivessem receio de partir uma unha, ou coisa assim. A complementar estes atributos, a velocidade de jogo, se é que se pode chamar assim, pura e simplesmente não existe.

Enfim, um título que deixa muito a desejar.

Paulo Santos

Pontuação 54

GRÁFICOS 70 · DIVERSÃO 45 · SOM 78 · JOGABILIDADE 40

SÓ PARA COLECCIONADORES

Nome:

Morada:

(Cheque à ordem de Goody) **Cheque nº**

C.Postal:

Telefone:

e-mail:

Cada exemplar por apenas: (€2) + portes de envio (1 exemplar €1.42; 2 a 6 exemplares 3€)
Nota: caso queira mais de 6 revistas terá que telefonar para o Nº de tel: 21 862 20 31
Não se enviam revistas à cobrança.

Consolas
Assinala os exemplares que pretendes

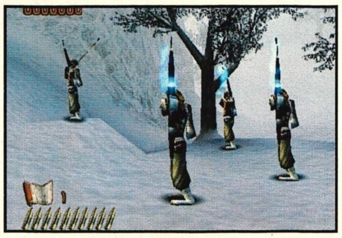
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22

Exemplo:

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: MConsolas **REMESSA LIVRE 16502 1901-963 LISBOA** não necessita de selo

- **Género:** Shoot'em up
- **Editora:** Namco
- **Realização:** Namco
- **Site:** www.namco.com

PS2 Ninja Assault



Ninja Assault é um *shoot'em up* ao estilo de *Time Crisis*, em que temos de usar uma pistola para disparar sobre os inimigos que surgem no ecrã. O ambiente de fantasia inspirado no Japão antigo coloca-nos a socorrer princesas e a defrontar ninjas numa batalha frenética pela sobrevivência.
No geral, este é um título bastante movimentado e rápido, com os inimigos a saltarem constantemente sobre nós, atacando impiedosamente com espadas, setas, etc.
Graficamente até tem um aspecto bastante agradável, no entanto contem com alguns *splashes* de sangue pintados no ecrã, mesmo ao estilo da velha escola.
Apesar de este título ter alguns aspectos que poderiam ser melhorados, apresenta-se sem dúvida como uma proposta boa e exigente para os amantes do género.

Ana Santos

Pontuação 79

GRÁFICOS	76	DIVERSÃO	80
SOM	78	JOGABILIDADE	81

- **Género:** Plataformas
- **Editora:** Electronic Arts
- **Realização:** Capcom
- **Site:** www.capcom.com

GAME BOY ADVANCE Super Ghouls & Ghosts

Vindo da SNES, *Super Ghouls & Ghosts* é um título clássico e considerada uma das mais difíceis de sempre.
E aqui reside o principal ponto negativo deste jogo, a sua extrema dificuldade, que se torna frustrante rapidamente, especialmente para quem não o jogou anteriormente.
O grafismo é simplesmente excelente, com um óptimo uso da cor; pena é que o ecrã do nosso caro GBA deixe muito a desejar.
O campo sonoro continua inalterado, com as melodias a trazerem-nos doces memórias.
Esta versão tem dois modos de jogo: O Original fiel à SNES, enquanto que o Arrange Mode nos dá a possibilidade de jogar em níveis tirados dos outros jogos da série.
Um jogo tão bom como frustrante, para um público muito específico.

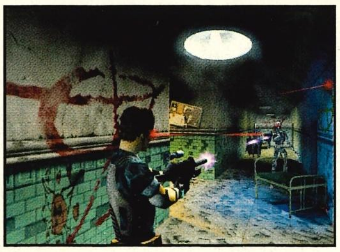
Nuno Almeida

Pontuação 87

GRÁFICOS	90	DIVERSÃO	80
SOM	91	JOGABILIDADE	86

- **Género:** Acção
- **Editora:** Infogrames
- **Realização:** Paradigm Entertainment
- **Site:** http://terminator-game.com

PS2 Terminator: Dawn of Fate



É natural que pensem que um título com este nome vos dá a oportunidade de encarnar uma série de personagens de culto do cinema de acção, como Sarah Connor ou o próprio Terminator, a que Arnold Schwarzenegger deu vida. No entanto, é uma ideia errada, pois dado que a Infogrames não licenciou os actores, irão ver-se envolvidos numa prequela sem interesse que vos dá uma visão do que se passou imediatamente antes de Reese ter sido enviado para o futuro para salvar Sarah e impedir o exterminador.
O resultado é um jogo de acção na terceira pessoa, aborrecido, que sofre de graves problemas de câmara e que provoca constantes bocejos. Os cenários são enfadonhos, a jogabilidade também e, surpresa, surpresa, esta é mais uma licença totalmente desperdiçada.

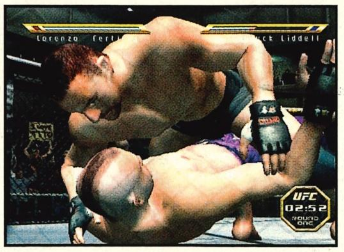
Ana Santos

Pontuação 62

GRÁFICOS	68	DIVERSÃO	61
SOM	60	JOGABILIDADE	59

- **Género:** Luta
- **Editora:** UbiSoft
- **Realização:** Crave
- **Site:** www.cravegames.com

PS2 Ultimate Fighting Championship: Throwdown



Os fãs do Vale Tudo podem agora reconhecer os seus ídolos nas arenas da PS2.
Como era de esperar, o título é altamente inspirado no UFC da Dreamcast, mas sem a magia que o caracterizou.
Graficamente perdeu um pouco de detalhe e manteve todas as facetas negativas, ou seja, combates demasiado curtos. Felizmente que desta vez diminuíram o grau de dificuldade, permitindo alcançar vitórias de uma forma mais acessível.
A nível da jogabilidade manteve-se a mesma interface, aumentando apenas o cardápio de menus.
Relativamente ao som, não contem com nada de muito excitante, mas mesmo assim, nada que incomode o desenrolar dos acontecimentos.
Se já jogaram o da DC, este *Throwdown* não adiciona nada ao género, caso contrário merece uma vista de olhos.

Nuno Catarino

Pontuação 73

GRÁFICOS	70	DIVERSÃO	72
SOM	69	JOGABILIDADE	79

Género: Arcade | **Realização:** Asylum
Editora: Vivendi | **Site:** www.vugames.com

Rescue Heroes Molten Menace

Estou em estado de choque. A razão? Meia hora a jogar o modo de treino de *RH*, que revoluciona tudo o que conhecemos a nível de jogabilidade ao pedir-nos simplesmente para carregarmos num botão enquanto ele faz tudo sozinho. De vez em quando carregamos no X ou no círculo para salvar um inocente e destruir um obstáculo, mas nada mais. Felizmente existe um outro modo – igualmente mau – mas onde podemos ao menos virar o veículo. Claro que este também pode ser terminado em cerca de meia hora de pura diversão - notem o sarcasmo - a salvar pessoas, tigres, pandas que nadam... Perturbante não lhe faz justiça. E não pensem em dizer que é para as crianças, porque o jogo está em inglês. Mau em todos os aspectos, *RH* é um forte concorrente a pior jogo de sempre. Tenham medo, tenham muito medo...

Ana Santos

Pontuação 9

GRÁFICOS	52	DIVERSÃO	7
SOM	33	JOGABILIDADE	4

Género: Plataformas | **Realização:** Heavy Iron Studios
Editora: THQ | **Site:** www.thq.com

Scooby Doo! Night of 100 Frights

Aproveitando a popularidade que o filme trouxe a esta série, a THQ lançou um título de plataformas para a PlayStation 2. Porém, este jogo baseia-se mesmo nos desenhos animados, pelo que não contem com a semelhança dos actores (ou seja, escusam de pensar que vão jogar com Sarah M.Gellar antes ser lançado *Buffy*). A personagem que irão controlar é mesmo Scooby, que tem de socorrer os seus companheiros depois de estes terem sido raptados. Curiosamente, o jogo não é tão mau quanto esperávamos e não fosse o facto de estar em inglês, até o recomendaria sem hesitação aos mais novos. A jogabilidade funciona e adequa-se a um título de plataformas simples e acessível e só é pena que a câmara nem sempre coopere connosco. Já o grafismo, apesar de não ir ganhar prémios, tem qualidade, especialmente a nível da animação.

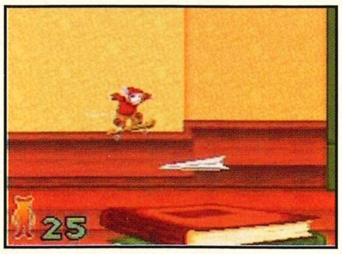
Ana Santos

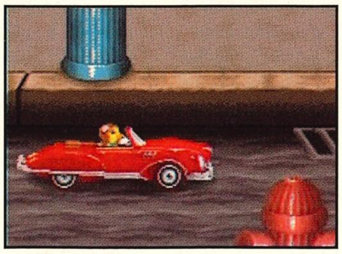
Pontuação 74

GRÁFICOS	79	DIVERSÃO	78
SOM	70	JOGABILIDADE	72

Género: Plataformas | **Realização:** Creations
Editora: Activision | **Site:** www.activision.com

Stuart Little 2





Infelizmente para os fãs deste ratinho, *Stuart Little 2* para o Game Boy Advance é mais um caso de um jogo que tenta viver apenas do nome que tem, já que a jogabilidade e o design dos níveis deixam bastante a desejar. Este título divide-se em três tipos de níveis: os de plataformas, os de condução e os de pilotagem de um avião. Nenhum deles funciona muito bem e o jogo simplesmente não flui, tornando-se aborrecido e por vezes frustrante.
A nível do grafismo as coisas alternam e alguns dos níveis têm bastante qualidade. O problema é que ocasionalmente torna-se complicado distinguir o que é cenário e o que é obstáculo, o que num jogo de plataformas não é nada agradável. Enfim, num título que não se recomenda nem aos mais novos, nem aos mais graúdos, *Stuart Little* é mais uma licença a perder-se na mediocridade.

Ana Santos

Pontuação 40

GRÁFICOS	71	DIVERSÃO	38
SOM	32	JOGABILIDADE	41

Género: Puzzles | **Realização:** THQ
Editora: THQ | **Site:** www.thq.com

Tetris Worlds

Tetris Worlds é uma ressurreição simpática do grande êxito das arcadas dos finais dos anos 80, tendo agora sido melhorado em vários aspectos. A grande diferença deste novo jogo reside essencialmente nas variantes do *Tetris* original, que se dividem por 6 modos de jogo novos, comportando um mundo adjacente a cada modo. Outra inovação prende-se com o facto de os cenários que servem de *background* evoluírem ao longo da nossa progressão, tornando o jogo mais agradável e viciante.
Em termos gerais, *Tetris Worlds* não é nenhuma obra-prima, contudo, a oportunidade de jogarmos *Tetris* na poderosa Xbox não deixa de ser uma proposta interessante para os entusiastas do género. Enfim, se gostam de *Tetris*, não perdem nada em dar uma vista de olhos a este título.

Paulo Santos

Pontuação 78

GRÁFICOS	75	DIVERSÃO	80
SOM	70	JOGABILIDADE	90

Por: João Vitória

Linha Ultimate Marvel da Naki

De facto encontram-se produtos engraçados no mercado norte-americano. Já o mês passado tinha chegado à redacção o Spider-Pad que nos tinha despertado a atenção para a Naki. Uma visita mais cuidada acabou por revelar na mesma linha de produtos outros heróis que também foram contemplados com acessórios.

Tal como o Homem-Aranha, os mutantes mais famosos do planeta tiveram direito a um controlador personalizado. Para além dos botões habituais, temos Turbo e Slow Motion ao centro por baixo do logotipo dos X-Men. Pratedo e azul são as cores de eleição para este controlador compatível com Dual Shock 2, com botões sensíveis à pressão. Obrigatório para X-fanáticos. Também na área de controladores temos o X-Stick para todas as consolas PlayStation. A disposição dos botões é semelhante à das arcadas, e o Joystick segue a mesma filosofia. Uma excelente alternativa para jogos de combate.

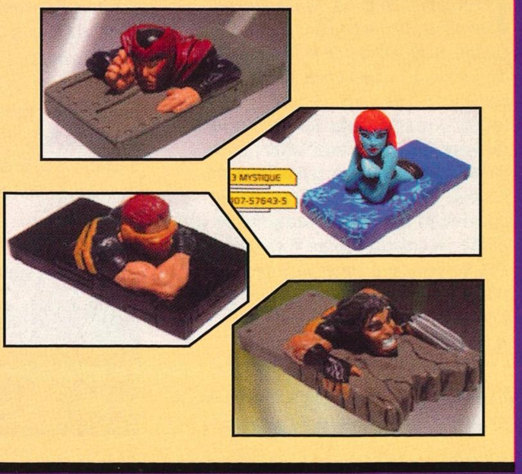
Mais curioso ainda é o 2-in-1 Multitap. Temos estatuetas das caras de personagens da série X-Men com quatro entradas para controladores e o respectivo cartão de memória. E como brinde, ainda temos direito a um comando para DVD. Esta moda

de estatuetas em acessórios torna-se interessante. Em mais pequena escala, temos algumas figuras em cartões de memória. Pode parecer estranho na primeira vez que os colocamos na consola, mas de facto dá um efeito engraçado. Para além da figura no topo, o próprio cartão está adaptado à personagem em questão, sendo que o do Wolverine está completamente ratado por suportar as garras. Se não gostarem de ver as personagens a "espreitar" na frente da consola, há sempre a hipótese de optar pelos cartões de memória convencionais apenas com imagens dos heróis estampados no topo. A vantagem desta escolha é que podemos guardá-los na caixa de metal com o logotipo dos X-Men. É o ideal para andar no porta-chaves ou ao pescoço quando precisamos de transportar apenas um cartão de memória.

Para a portátil da Nintendo há também alguns acessórios da linha X-Men. Tal como no telemóveis, começa a febre das tampas para o GameBoy Advance. As Game Faces Ultimate X-Men, para além de ajudarem a proteger a consola, ajudam à personalização, e dão-nos um ar distinto de *hardcore gamer*. Se quiserem versões mais coloridas, podem optar pelas Game Faces X-Men: Evolution com as versões dos heróis na série de desenhos animados. Num formato menos transportável temos o X-Men: Evolution Cyclops Action Light. Em ambientes menos iluminados pode ser extremamente útil a ajuda de Cyclops a iluminar o pequeno ecrã do GBA com os seus raios ópticos. O mais interessante é que podemos ligar outro acessório, já que a Action Light tem na traseira uma porta de ligação. Em relação ao transporte do GBA, há também uma série de bolsas com as personagens de *X-Men: Evolution*, e podemos optar pelo transporte da consola e acessórios na vertical ou na horizontal.

Enfim, acessórios que não estão disponíveis nas lojas, mas ao alcance de qualquer um, desde que tenha acesso à Internet e forma de pagar on-line a despesa. São alternativas aos produtos nacionais que devemos ponderar e às quais temos de estar atentos. Qualquer produto destes é excelente para os nossos amigos se roerem de inveja.

www.nakiusa.com



World Gate
Acessórios preferidos dos Videojogos!
4 em 1
Adaptador para ligar acessórios Psx/Ps2/Xbox/Gamecube
€ 39,95
Gamecube
PRO EXTENSION CABLE GAMECUBE
CABO DE EXTENSÃO GAMECUBE
Cabo extensão para Gamecube € 9,95
Cabo de Antena RF auto-switch, Compatível c/ Gamecube/Xbox/Ps2
€ 19,95
MODEL W-15000
MODEL W-15200
Super Cabo RGB c/Audio e Video
€ 19,95
Comando sensível á pressão GAME PAD
€ 29,95
X Box
MODEL W-15100
Super Cabo RGB c/Audio / Video para Xbox € 14,95
Comando Xpad
€ 29,95
PC
Comando Duplo analógico PC USB € 34,81
PSone
ECRÃ TFT p/ PS One
5.6" o maior ecrã de sempre
€ 149,95
NOVO
Adaptador externo Universal
Action Replay
PSX, PS2, PS one,
permite jogar todos os jogos importados, USA, JAP, etc.
Truques e vidas infinitas e outros.
DESDE.... 39,95 euros
Adquira produtos com a garantia deste símbolo
World Gate
Imagine no Limits...
PRODUTOS LICENCIADOS
Dreamcast
C. Memória 4 MB (800 blocos) p/ Dreamcast
€ 24,84
Thunder Vibration Pack DC
€ 9,88
VGA BOX Dreamcast
19,86
Gba
Luz Mágica p/ GBA
€9,88
Bateria+tranf. p/GBA
€14,95
Transformador p/GBA €9,88
Mala de transporte p/ GBA
€7,95
Lupa + Luz p/ GBA
€9,88
Cabo Link 4 jogadores
€12,95
PSX / PS2
NOVIDADE
4 em 1 compatível Dreamcast, PSX, PS2, Xbox e Gamecube
Volante Diablo F1 PSX/PS2 Force feedback Realístico & Vibração em todos os jogos de corridas € 99,95
NOVIDADE
4 em 1 compatível Dreamcast, PSX, PS2, Xbox e Gamecube
GT4
o 1º volante e único compatível com Playstation, PsOne, PS2 e PC com Vibração, saída USB+25 pin, Mostrador digital da velocidade (KM/H)
€ 49,95
Vertical Platform PS2
€ 6,93
cabo RGB scart c/ cabos Audio/Guncon
€ 8,79
CARTÃO DE MEMÓRIA 1MB
€ 4,93
Pistola+Pedal c/ Vibração (todos os jogos, Guncon) PSX / PS2
€ 34,81
€ 19,95
Mala de Transporte Ps2
Adaptador p/ligar acessórios da PSX e PC na Dreamcast (teclado, volante, dual shock, etc.)
€ 24,84
Adaptador p/ligar acessórios PSX ao PC (USB)
€ 24,84
€ 34,81 MULTI-TAP (Adaptador 4 jogadores) PS2
Comando Standard PSX
€ 4,93
Dual Shock PS2
Botões e D-Pad, sensíveis á pressão
€ 24,84
Comando Dual Shock analógico oficial WGL € 14,87
Cabo Antena RF Auto-Switch PSX/PS2
€ 9,88
DVD REGION X-MULTIREGIÃO, permite ler DVDs de todas as Regiões na PS2.
€ 49,95
Cartão de Memória 16MB, PS2
c/ compressão até 80 MB (10 memórias em 1)
€49,95
Controlo Remoto infravermelhos DVD inclui Porta "Pass Thru"
€ 19,86
OFERTA Vertical Stand
www.worldgate.pt
Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonseca, torre G - 1600 LISBOA - www.worldgate.pt
E MUITOS OUTROS PRODUTOS DISPONÍVEIS!
CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax 21 723 06 75
ENVIAMOS Á COBRANÇA NO MESMO DIA PARA TODO O PAÍS

top 100

Dreamcast

NOME	GÉNERO	EDITORA	PONTUAÇÃO
SHENMUE II	AVENTURA	SEGA	99
PHANTASY STAR ONLINE	RPG	SEGA	95
SHENMUE	AVENTURA	SEGA	95
SKIES OF ARCADIA	RPG	SEGA	95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	DESPORTO	ACTIVISION	95
VIRTUA TENNIS 2	DESPORTO	SEGA	94
HEADHUNTER	ACÇÃO/AVENTURA	SEGA	93
JET SET RADIO	ACÇÃO	SEGA	93
SAMBA DE AMIGO	DANCE'EM UP	SEGA	93
V-RALLY 2: EXPERT EDITION	SIMULADOR	INFOGRAMES	93
LE MANS 24 HOURS	SIMULAÇÃO	INFOGRAMES	92
NBA 2K2	DESPORTO	SEGA SPORTS	92
SONIC ADVENTURE 2	PLATAFORMAS/ACÇÃO	SEGA	92
VANISHING POINT	CORRIDAS	ACCLAIM	92
F 355 CHALLENGE	SIMULAÇÃO	ACCLAIM	91

Game Boy Advance

NOME	GÉNERO	EDITORA	PONTUAÇÃO
V-RALLY 3	SIMULADOR	INFOGRAMES	95
WARIO LAND 4	PLATAFORMAS	NINTENDO	95
MARIO KART SUPER CIRCUIT	CORRIDAS KART	NINTENDO	94
SUPER STREET FIGHTER II:	BEAT'EM UP	UBI SOFT	94
DENKI BLOCKS!	PUZZLES	RAGE SOFTWARE	93
SUPER MARIO ADVANCE 2	PLATAFORMAS	NINTENDO	93
COLUMNS CROWN	PUZZLES	INFOGRAMES	92
CRASH BANDICOOT: XS	PLATAFORMAS	U.INTERACTIVE	92
CHU CHU ROCKET	PUZZLES	SEGA	91
GOLDEN SUN	RPG	NINTENDO	91
MOTO GP	CORRIDAS	THQ	90
RAYMAN ADVANCE	PLATAFORMAS	UBI SOFT	91
BOMBERMAN TOURNAMENT	PUZZLE/RPG	ACTIVISION	90
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	DESPORTOS RADICAIS	ACTIVISION	90

Game Boy Color

NOME	GÉNERO	EDITORA	PONTUAÇÃO
DONKEY KONG COUNTRY	PLATAFORMAS	NINTENDO	97
CANNON FODDER	ACÇÃO	CODEMASTERS	96
POKÉMON GOLD / SILVER	RPG	NINTENDO	95
LEGEND OF ZELDA ORACLES	RPG	NINTENDO	96
INSPECTOR GADGET	ACÇÃO/PLATAFORMAS	UBI SOFT	94
RAINBOW SIX	ACÇÃO/ESTRATÉGIA	RED STORM	94
ELEVATOR ACTION	PLATAFORMAS	TDK	92
GRAND THEFT AUTO 2	ACÇÃO/CORRIDAS	TAKE 2	92
MTV SPORTS: PURE RIDER	DESPORTO	THQ	91
MARIO TENNIS	DESPORTO	NINTENDO	90

PS one

NOME	GÉNERO	EDITORA	PONTUAÇÃO
C-12: FINAL RESISTANCE	ACÇÃO	SONY	95
FINAL FANTASY IX	RPG	SONY	95
ISS 2: PRO EVOLUTION	FUTEBOL	KONAMI	95
PRO EVOLUTION SOCCER	DESPORTO	KONAMI	95
DRIVER 2: BACK ON THE STREETS	CONDUÇÃO	INFOGRAMES	93
DINO CRISIS	ACÇÃO	CAPCOM	92
MEDAL OF HONOR	ACÇÃO/AVENTURA	EA	92
MOTO RACER W. TOUR	SIMULAÇÃO	SONY	92
SHEEP	ESTRATÉGIA	EMPIRE	92
DUKE NUKEM: LAND OF BABES	ACÇÃO	TAKE 2	91
FIFA 2001	SIMULAÇÃO	EA SPORTS	90
FORMULA ONE 2001	CORRIDAS	SCEE	90
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE	PLATAFORMAS	UBI SOFT	90

GameCube

NOME	GÉNERO	EDITORA	PONTUAÇÃO
STAR WARS ROGUE LEADER	SHOOT'EM UP	LUCASARTS	94
PIKMIN	PUZZLE/AVENTURA	NINTENDO	93
SUPER MONKEY BALL	PUZZLES/PARTY GAME	INFOGRAMES	93

Nintendo 64

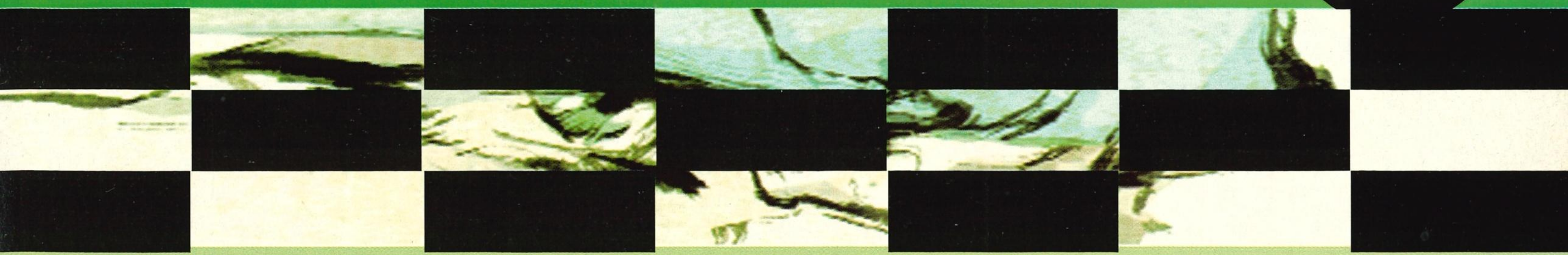
NOME	GÉNERO	EDITORA	PONTUAÇÃO
BANJO- TOOIE	PLATAFORMAS	NINTENDO	95
THE LEGEND OF ZELDA	RPG	NINTENDO	94
MARIO TENNIS	DESPORTO	NINTENDO	92
MARIO PARTY 2	PARTY GAME	NINTENDO	90

PlayStation2

NOME	GÉNERO	EDITORA	PONTUAÇÃO
GRAN TURISMO 3	SIMULADOR	SONY	97
METAL GEAR SOLID 2	ACÇÃO/AVENTURA	KONAMI	97
GRAND THEFT AUTO III	ACÇÃO	ROCKSTAR	95
JAK AND DAXTER:	ACÇÃO/AVENTURA	SCEE	94
FINAL FANTASY X	RPG	SQUARE	93
SILENT HILL 2	SURVIVAL HORROR	KONAMI	93
SSX	SNOWBOARD	EA	93
TEKKEN TAG TOURNAMENT	LUTA	NAMCO	93
ACE COMBAT THUNDER	SIMULADOR/ AVIÕES	NAMCO	92
DEVIL MAY CRY	SHOOT'EM UP	CAPCOM	92
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	AVENTURA GRÁFICA	ACTIVISION	92
ICO	AVENTURA/ACÇÃO	SCEE	92
KLONOA LUNATEA'S VEIL 2	PLATAFORMAS	NAMCO	92
MAX PAYNE	ACÇÃO/SHOOTER	ROCKSTAR	92
ONI	ACÇÃO/AVENTURA	TAKE 2	92
PRO EVOLUTION SOCCER	DESPORTO	KONAMI	92
RIDGE RACER V	CORRIDAS	NAMCO	92
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	RPG	INTERPLAY	91
CRASH BANDICOOT	PLATAFORMAS	UNIVERSAL	91
DEAD OR ALIVE 2	BEAT'EM UP	TECMO	91
EXTERMINATION	ACÇÃO	SONY	91
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2	ACÇÃO/AVENTURA	EIDOS	91
NBA STREET	DESPORTO	EA	91
TIMESPLITTERS	FPS	EIDOS	91
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	DESPORTOS RADICAIS	ACTIVISION	91
WIPEOUT FUSION	CORRIDAS FUTURISTAS	SONY	91
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	FPS	EA	90
DYNASTY WARRIORS 2	ACÇÃO	KOEI	90
FORMULA ONE 2001:	SIMULADOR	SCEE	90
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SIMULAÇÃO	SCEE	90
TOCA RACE DRIVER	SIMULADOR	CODEMASTERS	90
ONIMUSHA 2	ACÇÃO/AVENTURA	CAPCOM	90

Xbox

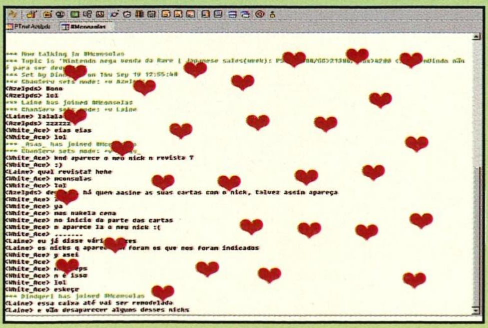
NOME	GÉNERO	EDITORA	PONTUAÇÃO
HALO COMBAT EVOLVED	FPS	MICROSOFT	96
ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE	PLATAFORMAS	MICROSOFT	93
CHAMPIONSHIP MANAGER	ESTRATÉGIA	EIDOS	92
PROJECT GOTHAM RACING	CORRIDAS	MICROSOFT	92
SPIDER-MAN THE MOVIE	AVENTURA	ACTIVISION	91
DEAD OR ALIVE 3	LUTA	TECMO	90
FUSION FRENZY	PARTY GAME/ARCADE	MICROSOFT	90
MAX PAYNE	ACÇÃO/AVENTURA	ROCKSTAR	90
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	CORRIDAS/ACÇÃO	ACTIVISION	91
MAX PAYNE	ACÇÃO/AVENTURA	ROCKSTAR	90



Depois de no mês passado ter iniciado o meu trabalho de inspecção laboral aqui na redacção, cheguei à conclusão que há ainda muito trabalho para fazer.
E como a ajuda nunca é demais, vou pedir o vosso auxílio, para desmascarar as situações menos dignas que todos os membros da Revista possam ter cometido. Se souberem de alguma informação enviem um e-mail, ao cuidado de Inspector X, para mconsolas@goody.pt.
Ajudem a trazer dignidade a esta revista!

Fotonovela do IRC não pára!!!

Depois de no mês passado ter desmascarado uma estranha ligação entre a Ana Santos e o jovem Katuto, eis que o cibernauta reage com agressividade às nossas declarações e por e-mail apresenta os seus argumentos.
Mas como seria de esperar, não convenceu ninguém. Vou por isso citar algumas das frases do rapaz, que apenas servem para confirmar aquilo que todos nós sabemos, ou seja, o assédio continua.
Katuto afirmou: *"Foi ela, essa Ana Picachu Santos que me assediou a mim!!! É verdade!!!Juro!!!"* e continuou tentando espalhar a discórdia na Redacção *"Abraços ao fixe do Nuno Almeida e para o resto, exceptuando para essa falsa!"*.
Como podem ver, nota-se uma agressividade inexplicável por parte de Katuto, que não consegue reagir de uma forma normal ao facto de a Ana não querer qualquer tipo de relação com alguém cujo *nick* é Katuto.
Cuidado, leitoras!!! Este pinga-amor continua a atacar no IRC da Consolas e é extremamente perigoso. Se o virem, fujam!!!



Imagens pecaminosas à solta na Redacção

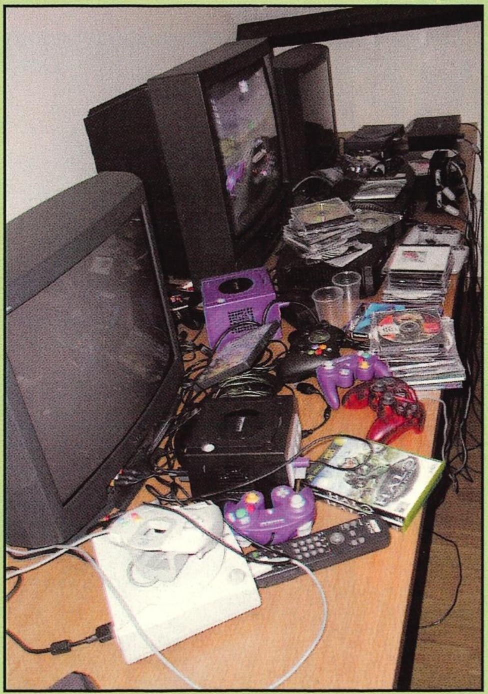
Depois da viagem da MConsolas a Londres, com a desculpa de terem ido à feira ECTS, eis que descubro um conjunto de postais de conteúdo menos próprio em cima de algumas secretárias.
Depois de um exemplar interrogatório aos portadores de tais infames imagens, eis que descubro que o incitador ao pecado foi o próprio Director da Revista.
Depois disto, foi ainda apanhado a oferecer chupas aos elementos femininos. Resumindo, um escândalo!
Como devem adivinhar, foi levantado um inquérito e enquanto espera pelo resultado, está proibido de trazer qualquer tipo de material para o interior desta casa.

Nuno Almeida à beira da Loucura

Depois de muita especulação, eis que a verdade é revelada: o punk da redacção está mentalmente afectado e a família mais próxima sabe do assunto.
Os festejos do seu aniversário, que ocorreram a meio de Setembro, foram organizados com algum secretismo. E qual o meu espanto quando descubro a foto que se encontra em baixo.
Então temos um calmeirão destes com um bolinho de criança?!? E ainda por cima pediu um desejo depois de assoprar as velas!!! Com o agravante a tudo isto, tinha ainda uma imagem do *Panzer Dragoon* desenhada no bolo!!!
Isto é patético! Parece que regrediu na idade! Voltou aos seus sete anos e não disse nada a ninguém.

Bancada de Testes reflecte desorganização

A bancada que serve para testar os jogos aqui na Redacção é um bom indício de tudo aquilo que eu tenho avisado. A desorganização é total, com um caos de fios, consolas e jogos, a mostrarem a falta de rumo de grande parte dos redactores. E a razão é simples: passam o dia todo na brincadeira, a rodarem títulos que não lembram ao diabo, e depois deixam um monte de entulho à volta das máquinas!
Claro que pensar em convidar alguém para visitar as instalações está fora de questão, pois poderiam pensar que trabalho num autêntico pardieiro. Mas isto está a mudar, e dentro em breve muitas cabeças vão rolar... Ou não me chame eu Inspector X.



Por agora é tudo. Espero pelos vossos e-mails com provas concretas que possuam sobre as actividades ilícitas de qualquer destes redactores. Ao trabalho e fiquem alerta!

Inspector X

Correio dos leitores

No sentido de poder responder aos pedidos e dúvidas dos nossos leitores, a MultiConsolas disponibiliza o email **correio.mconsolas@goody.pt.** Se não conseguir recorrer ao correio electrónico o leitor pode sempre escrever para a MultiConsolas, para a morada **Rua Vale Formoso de Baixo, 3 / 9, Edifício Levy 1900-825 Lisboa.** Esperamos cada vez mais dar azo à afluência de questões que nos são colocadas e contar com vocês para fazer desta publicação algo ainda melhor!
Outra alternativa de contactarem connosco e com os outros leitores é visitarem aquele que é neste momento o canal IRC da MultiConsolas: #Mconsolas na PTnet. Apesar de este canal ser mantido por leitores, vários membros da redacção visitam-no regularmente. Para evitar confusões, ficam aqui os *nicks* oficiais dos redactores registados: Azelpds, Laine, P1xie e Pro_Evolution.
Para quem não sabe utilizar o IRC, seja a partir de um PC ou Mac, pode ir ao site: www.mchelp.pt.vu, criado por Dindgeri, o fundador do canal e do site não oficial da revista (www.mconsolas.pt.vu), onde encontrará uma explicação detalhada de como pode visitar o #mconsolas.

P Olá, MultiConsolas.
Parabéns pela vossa revista e pelo trabalho que têm vindo a desenvolver. Para mim, é a melhor revista que se encontra no mercado.
Agora as perguntas:
1- Para quando *Metal Gear Solid Substance*?
2- Será que vai haver mais algum jogo da saga *Resident Evil* para PS2?
Muito obrigado por responderem às minhas perguntas.

Ricardo Celso, Setúbal

R *1- Início de 2003*
2- A Capcom está neste momento a desenvolver um episódio on-line dessa saga para a PlayStation 2.

P Olá, caros *consolomaníacos*.
Venho por este meio desejar-lhes os parabéns pela vossa EXCELENTE revista, que conseguiu evoluir até hoje, sendo sempre a última edição melhor do que a anterior.
Agora vão as dúvidas que andam há dias a atormentar-me:

Gonçalo Martins

1- Quando sai o fabuloso *Kingdom Hearts*?
2- Têm notícias sobre *ZOE 2*, *FFXI* e *Jade Cocoon 2*?
3- Uma dúvida técnica: em *FFX* é possível desligar as vozes? É que disseram-me que não valiam nada e sempre joguei sem elas.
4- Última pergunta: sabem onde posso arranjar um CD com as músicas de *Final Fantasy VIII*?
Pronto, é tudo... Não precisam de publicar a minha carta, desde que me respondam o mais brevemente possível.
Até breve e continuem a vossa revista pelo menos três eternidades!

Guillaume Santos, Fafe

R *1- Deverá estar à venda em Outubro e podes contar com a análise ao jogo na próxima edição.*
2- Jade Cocoon 2 já está à venda nas lojas, ZOE deverá ser lançado só em 2003, enquanto que FFXI sofre da questão de não sabermos quando haverá Internet e os acessórios (disco rígido, modem) para o jogar no nosso país, por isso, mais uma vez dizemos que o melhor é não ficarem muito ansiosos por FFXI.
3- Nope, mas podes sempre tirar o volume à televisão...
4- Podes tentar encomendar no seguinte site: www.animenation.com.

P Olá, pessoal, tudo bem?
Quero desde já dizer-vos que continuem assim, porque a vossa revista é excelente! E fiquem a saber que adorei o vosso editorial da edição de Agosto. Quero desejar muitas felicidades ao recém-casado Nuno Catarino (coitadinho, como tenho pena dele...).
Como não podia deixar de ser, tenho umas perguntinhas para vos fazer (pois, ou vocês acham que eu gasto dinheiro em selos só para conversa fiada?).
1- *FFXI* só pode ser jogado on-line?
2- É provável que todos os outros episódios da série *FF* só possam ser jogados on-line?
3- Quando estão a apensar editar um poster de *Kingdom Hearts*?
4- Qual a vossa opinião sobre *Wipeout Fusion*?
5- Qual o melhor jogo de futebol para PS2?
6- Podem-me chamar burra, podem-me chamar otária, mas há uma coisa que eu não sei (talvez porque ainda não comprei o jogo) e que me atormenta muito a alma: o que são os *overdrives* de *FFX*???
Bom, se vocês responderem "sim" às duas primeiras perguntas, vai ser mau, e o pessoal que não tem PC fica a chuchar no dedo!
De qualquer forma, joguem bem e *play more* consolas.

Liliana Santos, Cacém

R *1- Yep.*
2- O FFXII vai ser um jogo offline como os outros da série, por isso a resposta é não.
3- Ver secção dos posters em breve.
4- É um bom jogo para quem gosta do género.
5- Pro Evolution Soccer.
6- São como os limit breaks dos anteriores capítulos da série, ou seja, uma espécie de ataques especiais ultra poderosos.

P Olá, pessoal da MConsolas!
Queria pedir a vossa opinião em relação a dois jogos: *007 Nightfire* e *007 Agent Under Fire*, ambos para GC. Estou a pensar comprar um deles, qual é que me aconselham e qual o melhor?
Continuem com o bom trabalho!

Mário Nabais, Sebal

R *Não podemos dar opinião, porque esses jogos não chegaram à nossa redacção.*

P Oi!
Quero desde já felicitar-vos pela excelente revista que fazem todos os meses. Um abraço especial à Fernanda Andrade e para o Nuno Catarino que se casou (os meus sentimentos).
Agora aqui vão as minhas perguntas:
1- Já acabei o *Phantasy Star Online 1 e 2* para DC e queria comprar outro RPG. Qual me aconselham?
2- Qual o melhor jogo de futebol para DC?
3- Qual o melhor RPG para DC?

4- Há algum site com imagens de *Shenmue 3*?

Pedro Cabral, Viseu

R *Eles agradecem e retribuem o abraço.*
1- Skies of Arcadia, Grandia 2, Record of Lodoss War.
2- UEFA Striker.
3- Skies of Arcadia.
4- Não, mas podes sempre visitar este site com tudo sobre esta série: www.shenmuedojo.com

P *Hello, people* da MultiConsolas!
Tudo bem com vocês?
Acho que a vossa revista é a melhor do mundo, e continuem o vosso excelente trabalho para agradarem a toda a malta jovem. Bem, agora gostava de vos fazer algumas perguntas:
1- Porque é que o jogo *Harry Potter and the Philosopher's Stone* só saiu para a PSX e não saiu para a PS2?
2- Qual é o vosso site na Net?
3- O jogo *Harry Potter and The Chamber of Secrets* vai sair para a PS2, GBC e GBA?
4- Porque é que pararam de fabricar jogos para a DC?
5- Ouvi dizer que também vão parar de fabricar jogos para a GameCube. É verdade?
6- Qual é o melhor jogo de plataformas para a PS2? E qual o melhor jogo de luta para a PS2?
Pronto, isto é tudo. Desculpem lá esta tortura de perguntas, malta. Abraços para todos e *play games* consolas.

João Colles, Lisboa

R *1- Não sabemos ao certo, mas talvez porque na altura as consolas de nova geração ainda não estavam muito implementadas.*
2- Não temos.
3- Sim, e também para a GameCube e Xbox.
4- Porque a Sega deixou de fabricar a consola e desistiu dela.
5- NÃO!!!
6- Plataformas: Jak & Dexter. *Luta:* Tekken 4 e Virtua Fighter 4.

P 1- É verdade que vai haver um *Resident Evil Online* para PS2?? Eu pensei que o *Resident Evil* era um exclusivo Nintendo!
2- Para quando o *Metal Gear Solid 2 Documentary* e *Metal Gear Solid 2: Substance?*
3-Por acaso não sabem como pilotar o Dodo em *GTA3*, pois não? Quero dizer, pô-lo a voar!

|toxic_pain|

R *1- Sim, é verdade.*
2- Nos Estados Unidos, Documentary *já saiu, não se sabendo para quando na Europa. Quanto a* Substance, *só para 2003.*
3- Vai ao seguinte site que lá encontrarás um Faq dedicado a esta questão: www.gamefaqs.com

P Olá, Consolas. Mais uma edição, mais uma sessão de questões profundamente enraizadas na filosofia videojogável...
1- Se não me engano *Resident Evil 1* foi completamente remodelado para a Gamecube, segundo o acordo Nintendo/Capcom. Os restantes capítulos *RE2,RE3* e *RE:CV* serão também remodelados?
2- Sou um fã de Sonic; é verdade que *Sonic Adventure 3* será apresentado na Tokyo Game Show 2002?
3- *Silent Hill 2: Inner Fears* e *Silent Hill 2: Restless Dreams* são o mesmo jogo, não são?
4- *Carrier* para a Sega Dreamcast nunca foi mencionado ou analisado... De qualquer forma pelo que conhecem do jogo, recomendam-no aos fãs de *Survival Horror?*
Obrigado por lerem o meu e-mail, fiquem bem e critiquem muito!!

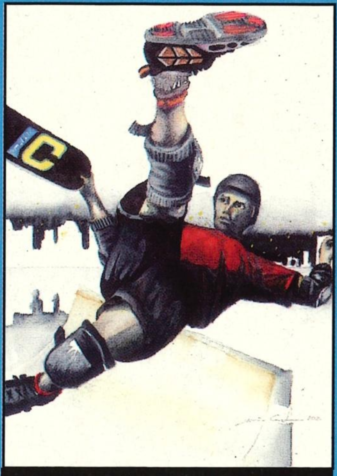
Carlos Cunha

R *1- Não, serão conversões directas.*
2- Por altura do fecho desta edição ainda não se sabia os jogos apresentados nessa feira.
3- Sim.
4- Apesar de não o termos recebido para analisar, podemos mesmo assim dizer que o jogo é recomendado se já estiver a preço reduzido, caso contrário é um pouco caro para a qualidade que apresenta...

P *Hello, ppl* da MConsolas, adoro o vosso trabalho, têm a melhor revista de jogos alguma vez feita. Bem, agora as habituais perguntas:
1- Quando sai a versão Xbox de *Onimusha 2: Samuray´s Destiny?*
2- *Devil May Cry* vai sair para Xbox?
3- Devo comprar *Time Spliters 2* ou devo esperar por *007 James Bond: Nightfire?*
4- *Need For Speed: Hot Persuit 2* vai ser o melhor jogo de carros para Xbox?
5- Como se vai chamar o novo jogo de Sonic para Xbox e quando cá chega?
6- Gostava de pedir que (se possível) nos vossos testes acrescentassem o item "Longevidade" ou então que o pusessem em vez de "Diversão".
Bem, continuem o excelente trabalho e boa sorte para toda a gente que vai entrar na escolinha!!

Bernardo Azevedo, Lisboa

R *1- Por enquanto esse jogo não está previsto para Xbox.*
2- Mesma resposta da pergunta anterior...
3- TimeSplitters 2 *promete ser um jogo muito bom no seu género, mas em termos de opiniões concretas sobre os dois títulos, ainda é muito cedo para analisarmos as qualidades de ambos.*
4- Não nos parece...
5- Uh? Um jogo do Sonic para Xbox?
6- Fica registada a sugestão.



João Pedro C.

P Oi, queria agradecer aos redactores desta magnífica revista que é a Multiconsolas e também à pessoa que fez o maior jogo jamais feito para a DC. Claro que estou a falar do *Shenmue*!!! "Arigato", Yu Suzuki (eu adoro o *Shenmue* e até chorei quando passei o 2 todo). E agora aqui vão as minhas perguntas:
1- Para que consola irá sair o *Shenmue 3* e quando sairá?
2- Quando sairá o *GTA Vice City?*
3- Vai sair algum jogo da *Buffy: The Vampires Slayer* para a PS2?

Patrícia Teixeira, Almada.

R *1- Isso ainda é um mistério.*
2- Final de Novembro.
3- Por enquanto, não.

P Redacção da revista MConsolas, sou apenas mais um *gamer* com as suas dúvidas acerca do mundo dos videojogos. Espero que possam responder às minhas questões.
1- Gostava de saber, em primeiro lugar, se o jogo *Vanishing Point* para a PS one é um título recomendável a um fã de jogos de corridas automobilísticas. O comportamento dos carros é tão realista como afirmam na contracapa da caixa?
2- Li algures que o *Destruction Derby Raw* tem sérios problemas com o *frame rate*. É assim tão grave, como acontece no *Driver 2*, ou mal se dá pelo problema enquanto se joga? Já agora, se forem jogados numa PS2 deixam se ter esse problema, uma vez que a consola é mais potente?
3- Vi uma lista de jogos onde constava o jogo *C3 Racing*, mas nunca o encontrei nas lojas. Agradeço informações sobre este jogo, por exemplo, o tipo de veículos, modos, gráficos, etc.
4- Como sou fanático pela série *Need For Speed*, foi com grande espanto (e alguma desilusão) que descobri que *NFS: Porsche Unleashed* (PC), e *NFS: Porsche 2000* (PS one) não têm nada a ver um com o outro. Gostava de saber se as restantes versões também apresentam diferenças tão significativas. E se a resposta é afirmativa, uma vez que já tenho todas as versões de PC, valerá a pena adquirir as versões PS one?

Anónimo, por e-mail

R *1- O jogo opta por uma condução Arcade e podemos dizer que a versão PS one de* Vanishing Point *não é grande coisa.*

2- Sim, o jogo tem alguns problemas de animação, quanto ao resto, a PS2 não melhora os problemas que possam ter os jogos da PS one.
3- O nome verdadeiro do jogo é Max Power Racing (C3 Racing), *no qual podíamos correr com carros de marcas conhecidas, mas deixava muito a desejar.*
4- É normal que as versões PC apresentem um aspecto superior, vistas as capacidades das duas plataformas, portanto tendo as versões PC, as outras dispensam-se.

P Exmos. Senhores.
Embora a minha opinião seja de reconhecer o esforço de V. Exas. efectuam no sentido de nos apresentarem um produto atractivo e informativo sem se tornarem pesados ou mesmo monótonos, não posso deixar de apontar alguns erros que considero importantes.
Apenas vou salientar alguns exemplos, já que existem informações erradas que são, apesar de tudo, menos gravosas que outras, como por exemplo a resposta que deram na rubrica Correio dos Leitores ao Sr. Rui Reis de S. João de Vêr, que vos perguntava sobre a existência do *Virtua Fighter Quest* e sobre a possibilidade de ver o *Medal of Honor: Frontline* e o *Auto Modellista* na GameCube. Para meu espanto, a resposta foi de desconhecimento em relação ao primeiro e negaram o aparecimento dos últimos dois para a GameCube. Tudo errado!
Já é do domínio público que o *Virtua Fighter Quest* está a ser realizado pela AM2 da Sega para a consola da Nintendo (GameCube) com o objectivo de ser lançado aquando da comemoração do décimo aniversário das séries do *Virtua Fighter*. Sabe-se que o jogo terá uma componente de RPG e aventura.
Também é do conhecimento público que a Squaresoft e a Nintendo reataram relações ao fim de alguns anos de desentendimentos mútuos. No entanto, o Sr. Hironobu Sakaguchi da Squaresoft afirmou em conferência de imprensa que para garantir o sucesso contínuo da série *Final Fantasy*, seria necessário alastrá-la a outros formatos, tendo já confirmado a edição de *Final Fantasy Unlimited* na GameCube.
Apesar do vosso favoritismo óbvio pela Sony, o que em meu entender se havia de traduzir numa publicação exclusiva para esta máquina, penso que na vossa rubrica Top 100, seria mais justo que os jogos com pontuação acima dos 90, independentemente da análise ter sido efectuada só numa consola aparecessem em todos os formatos. Ex.: o *Tony Hawk's Pro Skater 3* apareceria na lista da Xbox, na lista da GameCube e PS2, isto com o intuito de dar a conhecer aos possuidores dos vários formatos que determinado jogo também existe na sua consola e que teve uma pontuação acima da média.
Senão, a ideia errada com que ficamos é a de que a maior parte dos jogos com pontuação acima dos 90 são na sua maioria da Sony, sendo o mesmo jogo em outra consola de qualidade inferior.
Já agora, e com o intuito de preencher lacunas no vosso trabalho, informo que a Namco está a desenvolver o *Tales of Destiny 2* para a PlayStation 2 (vocês não omitiram isto), no entanto está também a desenvolver o *Tales of Phantasia* para a GameCube (isto omitiram), conforme apresentação efectuada na E3.
Já agora, sabiam que o *Driver 3* também vai sair na GameCube??? Façam o vosso trabalho de casa, pois é para isso que vos pagam!!! (Há! Há! Há!)
Um abraço do vosso leitor atento.

Joel Tony Janeiro, Coimbra

R *Ahh, como nós gostamos de cartas como esta, de pessoas que só vêm as suas coisas favoritas à frente e tendem a não ver os factos reais, ou a ler como deve ser, remetendo-nos assim para uma estranha mania da perseguição. Ora bem, depois da "famosa" carta sobre a análise de FFX, aqui têm outra preciosidade que nos deu um certo "prazer " a responder. E sim, ao contrário do que este leitor julgava (o documento original tinha um P.S. nesse sentido), nós decidimos publicar esta carta.*
Primeiro, nós não dissemos que Virtua Fighter Quest *não existia, apenas respondemos que não havia mais informações sobre o mesmo. Quanto ao resto das informações sobre este jogo , nós já as tínhamos dado numa notícia em Maio.*
Segundo, Medal of Honor *na GC tratava-se apenas de um forte rumor na altura, pois a Electronic Arts ainda não tinha feito uma confirmação oficial. Ou seja, rumores não são factos concretos.*
Passando agora para Auto Modellista, *este é outro jogo que não está previsto para a GameCube, sendo por agora um exclusivo PS2.*
Terceiro, esse suposto Final Fantasy Unlimited *é, mais uma vez, um rumor. Jogos da Squaresoft, e em particular da série* Final Fantasy *para consolas da Nintendo, só estão confirmados aqueles que já são conhecidos para o GBA e o recente* FF Crystal Chronicle *para GC.*
Quarto. Sim, nós somos muito tendenciosos, a tal ponto que só testamos e falamos dos jogos que existem no mercado que, vá-se lá saber porquê, acabam por ser mais para PS2 que é a consola dominante e, por isso mesmo, onde as companhias mais têm apostado em termos de lançamentos. Oh, e caso não tenham percebido, estamos a ser irónicos. Esta é também a razão porque aparecem mais jogos PS2 no TOP 100 e, já agora, Tony Hawk´s Pro Skater 3 *na GC levou menos de 90%, daí não estar no TOP.*
Quinto, na altura em que foi feita a notícia, Driver 3 *só tinha sido confirmado para a PS2, facto que até teve umas certas semelhanças quando há uns meses atrás Colin Mcrae 3 só estava previsto para PS2 e Xbox...*
Sexto. Sim, A Namco já confirmou esse jogo para GameCube. Pronto, mais contente?
Sétimo e último ponto. Para finalizarmos, ao contrário de certas pessoas, nós somos realmente pagos para fazer um "bom trabalho de casa", por isso é que tentamos apresentar sempre factos concretos, ser imparciais e deixar os fanatismos de lado. Isto é uma revista para todas as consolas e não só da GC ou dedicada à Squaresoft e Final Fantasy...
Posto isto tudo, fique bem e até à próxima.

Joel de Sousa

P Olá, *multiconsolianos!*
Adoro a vossa revista, acho que está bem organizada e gosto da secção Notícias.
Tenho uma Xbox e gostava de esclarecer algumas dúvidas:
1- Quando sai em Portugal o Xbox Live? Quanto custará?
2- Quando sai o *Shenmue 2* em Portugal?
3- Qual é o melhor RPG da Xbox?
4- Ouvi falar de uma versão *Midtown Madness* para a Xbox. É verdade? Que acham?
5- Sabem se há ou irá sair uma revista oficial da Xbox?
6- *Kingdom Hearts* é um exclusivo PS2 ou terá uma versão Xbox?
7- Vou comprar um jogo. Qual me aconselham?
Parabéns e continuem o bom trabalho.

Luis Sousa, Matosinhos

R *1- Ainda não há dados concretos sobre esse serviço na Europa, mas nos Estados Unidosirá começar no Outono.*
2- Muito provavelmente em 2003, isto se sair na Europa é claro.
3- Errr...hmmm...Nenhum? Sim, não existe um único RPG decente para esta consola, pelo menos na Europa.
4- Midtown Madness 3 *para Xbox está previsto para 2003.*
5- Não sabemos.
6- Sim, é um exclusivo PlayStation 2.
7- Halo, PGR, Jet Set Radio Future, Dead or Alive 3, Turok Evolution, *etc...*

P Os meus parabéns pela vossa revista, até agora são os melhores. Adoro jogos de plataformas, por isso queria fazer-vos algumas perguntas. Aqui vão elas:
1 – Quando é que saem os seguintes jogos: *Ty The Tasmania Tiger*, *Spyro: Enter the Dragonfly* e *Ratchet & Clank*? Qual o melhor destes três?
2 – O acessório Fighting Arena é bom ou não? Já agora, podiam dar-me mais informações sobre este acessório. É compatível com o *Tekken 4*? Aconselham-me a comprá-lo?
3 - Podiam publicar um poster do *Ratchet & Clank*?
E é tudo. Obrigado e continuem com a melhor revista de jogos.

Telmo Martins, Paio Pires

R *1- Todos esses jogos estão previstos sair perto do final deste ano. Quanto a saber qual deles o melhor só mesmo nessa altura, mas podes ver uma antevisão a* Ratchet & Clank *nesta edição, e conta com a análise no próximo número da Mconsolas.*
2- É um acessório...digamos... interessante. Não sabemos se é compatível com esse jogo.
3- Vamos ver o que se pode fazer...

P Bem, mais uma vez (para não variar) ando com umas dúvidas que gostaria que me esclarecessem, e tenho algumas sugestões que gostaria de ver atendidas. Aqui vão:
1- Agora que a Microsoft anunciou

Luis Nunes

o lançamento da Xbox live lá para Novembro, gostaria de saber para quando a PS2 on-line com o adaptador e para quando o disco rígido? A Sony já lançou ou irá lançar um serviço de jogos on-line europeu para cada país e um serviço de pagamento?
2- Gostaria de saber quando é que vão sair os seguintes jogos: *Devil May Cry 2*, *Devil May Cry* (Platinum), *MGS2 Substance*, *GTA: Vice City*, *Tekken 4* e *Kingdom Hearts*.
3- Relativamente a *Devil May Cry 1* Platinum e o 2, em termos de relação tempo de espera, preço e diferenças entre um e outro, qual o que me aconselham a comprar?
4- *MGS2 Substance* irá sair ao preço normal de um jogo PS2 (65 euros) ou a um preço tipo o de *GT Concept*, visto que é uma espécie de *add on*? Quanto a sugestões, as minhas são:
Ocupar mais algum espaço na vossa revista que já é excelente, pelo que ou aumentem o nº de páginas ou abdiquem de alguma Pub, porque o resto do conteúdo não deve ser mexido.
Gostaria que o pessoal que participa na revista, desde redactores, director, e até leitores contassem as vossas experiências neste mundo das consolas e de jogos, desde qual a vossa primeira consola e qual o primeiro jogo que jogaram, até ao que vos marcou mais (desde os mais antigos até aos mais recentes).
Bem, aqui ficaram as minhas sugestões e digo-vos que gostei muito da inclusão do top 100 na edição de Agosto, e espero que o mantenham actualizado todos os meses. Despeço-me com o apelo que venham ao #MConsolas, o canal da revista no IRC, para falar sobre jogos e sobre a revista, onde também podem encontrar membros da revista que de vez em quando estão presentes.

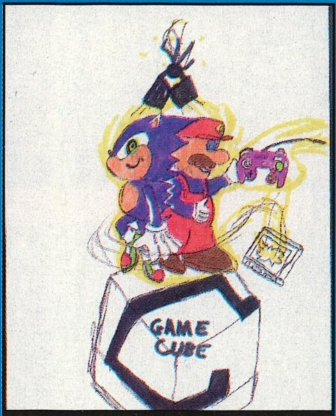
Fábio Ferreira Gameiro aka Raven_fz2

R *1- A Sony ainda não revelou os seus planos para a Europa em relação ao seu serviço on-line e respectivos acessórios.*
2- Devil May Cry 2 *e* MGS2 Substance *estão previstos para 2003,* Devil May Cry *(Platinum) e* GTA: Vice City *em Novembro/Dezembro,* Tekken 4 *já deve estar nas lojas e* Kingdom Hearts *está previsto para Outubro.*
3- Na medida do possível, talvez seja boa ideia comprar os dois...
4- Ainda não sabemos. Obrigado pelas sugestões.

P Oi, pessoal da MConsolas. Antes de mais, queria dar-vos os parabéns pelo vosso trabalho. Aqui vão as perguntas:
1- Quando é que estará à venda o jogo *Wario World* para a GameCube e qual a vossa opinião sobre o mesmo?
2- Podem dizer-me para que serve o cabo que liga o Game Boy Advance à GameCube?
3- Na vossa opinião, qual o melhor jogo de GameCube?
Adeus e um abraço para todos os elementos da melhor revista de jogos do Mundo!!!

Ricardo António, Amadora

R *1- Final do ano. Quanto à nossa opinião, ainda é muito cedo para isso.*
2- Serve para ligar certos jogos para as mesmas consolas e, na maior parte dos casos, para aceder a novas opções nesses títulos, como por exemplo no Sonic GBA *e* Sonic Adventure 2 *para GC.*
3- Rogue Leader, Super Monkey Ball, *etc...*



Pedro Garrancho

Anúncios

Vendo 1 consola Dreamcast a 75 Euros com comando. Vendo 2 cartões de memória a 25 Euros cada. Vendo 9 jogos originais para Dreamcast que são: *Sega Rally 2, Crazy Taxi, Toy Commander, Tomb Raider: The Last Revelation, Snow Surfers, F1 World Grand Prix, Sega World Wide Soccer 2000, Rayman 2* e *Soul Calibur*. Quem estiver interessado contacte 968275627. Falar com João Serra.

Vendo uma Playstation 1 em bom estado com um comando Dual Shock por 50 euros. Os interessados devem contactar: 259321664. Bruno, Vila Real

Vendo os seguintes jogos da X-Box como novos e sem quaisquer anomalias: *Dead or Alive 3, NHL 2002, F1 2002, ISS 2* e *Rallysport Challenge*, pelo módico preço de 42,50 Euros cada. Caso estejam interessados, contactem Filipe Pinto pelo e-mail: fapinto@netcabo.pt ou pelo telemóvel nº 919800438.

Vendo consola PS2 com 2 comandos, 1 cartão de memória de 8 megas e pistola G-con2 (que vem com *Vampire Night*), e 16 jogos entre os quais: *MGS2, Final Fantasy X, Tony Hawk's Pro Skater 3, GTA3* e *Silent Hill 2*. Preço a discutir. Contactar André pelo nº 918767463.

Vendo Game Boy Color com seis jogos: *Pokémon Amarelo, Mario Land 1* e *2, Sozinho em Casa 2, Duck Tales* e *Looney Tunes: A Vingança do Marciano*. Os interessados devem contactar: snakemanleo@hotmail.com, ou 936159417.

Vendo Nintendo 64 com 10 jogos: *Off Road Challenge, Diddy Kong Racing, Mario Kart 64, Silicon Valley, Donkey Kong 64, Mario Golf, Super Smash Brothers, Star Wars Episode 1 Racer, The legend of Zelda: Majora's Mask* e *Super Mario 64*. Dois comandos, um Transfer Pak e uma expansão de memória, tudo por 250 euros. Também vendo jogos em separado por 20 euros cada, tal como a consola a 50 euros. contactar Gonçalo Santos pelo Nº 916877371.

Esta secção foi criada com o propósito de ajudar o leitor a ultrapassar as suas dificuldades. Se ficou bloqueado em alguma fase de jogo, pode enviar um pedido por e-mail ou carta para o nosso endereço e a sua mini solução será publicada na secção de pedidos, por ordem de chegada. Pede-se, sempre que o jogo exista em mais de uma plataforma, uma referência à consola a que se destina. Nas mini soluções, se for possível, indique o nível em que se encontra e os elementos que a personagem possui.

GAME BOY ADVANCE

CT: Special Forces

Personagens especiais: Introduza como Password 0202.

Nível - Password

2 - 1608
3 - 2111
Fim - 1705

Desert Strike Advance

Vidas extra: Introduza como Password BS9JS27, para começar a campanha com dez vidas.
Sequência final: Introduza como Password F9N5CJ8.

Nível – Password

2 - 3ZJMZT7
3 - K32L82R
4 - JR8P8M8

Duke Nukem Advance

Cheat Mode: Pause o jogo e mantenha pressionado L, para introduzir a seguinte combinação de teclas: Esquerda, Cima, A, Cima, Esquerda, A, Start, Select. Surgirá um menu de Cheats, com opções como invulnerabilidade, todas as armas, munições infinitas e que lhe permitirá também atravessar paredes.
Lançar mais de uma Pipe Bomb: Seleccione uma *Pipe Bomb* e lance-a. Pressione e liberte a tecla Select para poder lançar outra *Pipe Bomb*.
Aviso sobre a Shrink Ray Gun: Nunca a dispare perto do inimigo, ou será também encolhido.
Aviso sobre a Freeze Gun: Nunca a dispare próximo de uma parede, ou ficará paralizado.
Derrotar Octobrains: Quando vir um Octobrain à distância, utilize a sua *Freeze Gun*. Ele cairá e irá despedaçar-se, poupando-lhe *rockets* e balas.

Golden Sun 2

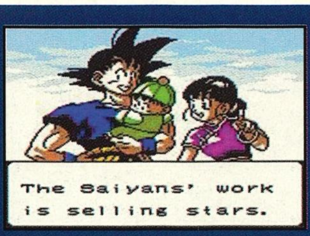
Todos os Djinn: A única forma de obter os 28 Djinn de Golden Sun será utilizando uma Password para transferir o ficheiro de *save* para o segundo jogo da série. Os 72 Djinn destes dois títulos servirão para desbloquear um santuário na cidade próxima de Jupiter Lighthouse, onde se encontra um *Boss* chamado Dullahan. Será este quem guarda o melhor Summon do jogo.
Revisitar cidades: Quando tiver ganho acesso à Teleport Psyenergy poderá utilizá-la, no mapa mundo, para regressar a qualquer cidade.

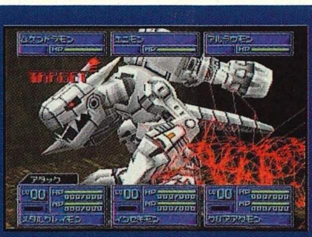
Sol Blade: A Sol Blade encontra-se em Mars Lighthouse. É a arma mais poderosa do jogo e só Isaac ou Felix a poderão equipar.
Darkside Sword: Para obter a Darkside Sword, terá de entregar Dark Matter ao Blacksmith.

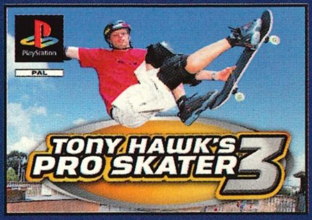
Lilo and Stitch

Nível – Password
Beach - Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch.
Mothership - Ovni, Scrump, Stitch, Foguete, Ovni, Stitch, Ovni.
Space Cruiser - Lilo, Foguete, Stitch, Foguete, Foguete, Scrump, Stitch.
Junkyard Planet - Ovni, Foguete, Stitch, Foguete, Foguete, Scrump, Stitch.
Escape! - Stitch, Scrump, Ovni, Arma, Foguete, Scrump, Ovni.
Rescue -Flor, Scrump, Ovni, Arma, Arma, Arma, Ovni.
Final Challenge (sem power ups) - Lilo, Ananás, Flor, Ananás, Arma, Arma, Stitch.
Final Challenge (com power ups) - Stitch, Foguete, Flor, Arma, Arma, Ananás, Stitch.
Fim -Ananás, Ananás, Ananás, Ananás, Stitch, Stitch, Stitch.

PEDIDOS ESPECIAIS DOS LEITORES MULTICONSOLAS







Resposta a Tiago Costa, Maia

Lego Bionicle (GBA)

Escorpião gigante: Para derrotar o Escorpião Gigante sirva-se da Drill e abra um túnel até uma rocha, que deverá ficar entre si e este *Boss*. Ele atacará essa rocha. Passe por baixo do escorpião, abra um buraco para a superfície e atingirá o *Boss*. Faça isto mais uma vez e ele será derrotado. Receberá então a terceira Toa Stone.

Resposta a Marcelo Martins, Silves

Dragon Ball Z (GBC)

Desbloquear Goten: Quando jogar Goten VS. Trunks, ganhe o combate.
Desbloquear Trunks: Quando jogar Goten VS. Trunks, perca o combate.

Digimon World 2 (PSX)

Troque os seguintes Digimons e receberá:
ToyAgumon - SnowAgumon
Crabmon - Wizardmon
Numemon - Megadramon
Garurumon - MangaAngemon
Nise Drimogemon - Metal Mamemon
Dark Tyrannomon - Myotismon

Tony Hawk's Pro Skater 3 (PSX)

Especiais sempre disponíveis: Pressione Start para fazer pausa ao jogo e mantenha premido L1 para introduzir a seguinte combinação de teclas: Triângulo, Direita, Cima, Quadrado, Triângulo, Direita, Cima, Quadrado, Triângulo.
Turbo Mode: Pressione Start para fazer pausa ao jogo, mantenha premido L1 para introduzir a seguinte combinação de teclas: Esquerda, Cima, Quadrado, Triângulo. O ecrã estremecerá como sinal de confirmação.
Pontos extra: Pressione Start para fazer pausa ao jogo, mantenha premido L1 para introduzir a seguinte combinação de teclas: Quadrado, Círculo, Direita, Quadrado, Círculo, Direita, Quadrado, Círculo, Direita. Completará o nível com mais 10.000 pontos.
Equilíbrio perfeito: Pressione Start para fazer pausa ao jogo, mantenha premido L1 para introduzir a seguinte combinação de teclas:

NFL Blitz 2003

Passwords para Bears Season Mode:
Nota: Com estatísticas reduzidas
1- Minnesota derrotada - ZLWCJ4WD
2 -Atlanta derrotada - TS830+R6
3- New Orleans derrotada - 37YWQ64K
4-Buffalo derrotada -KKG+WB9M
5 -Green Bay derrotada - CF3QFT2V
6- Detroit derrotada - 4L6B54W1
7 -Minnesota derrotada -76TX7YL+
8 -Philadelphia derrotada - DYO80T+P
9- New England derrotada - X2OH1TFN
10 -St. Louis derrotada -25B2BJNC
11 -Detroit derrotada -HG6STFJ1
12- Green Bay derrotada - DLS84QTR
13 -Miami derrotada -4+GBD6WV
14 -New York derrotada - SC46867T
15 -Carolina derrotada -LRCL6207
16 –Playoffs- 9Y5FZ63P

Pinball of the Dead

Opção Sound Test: Elimine 1.000 zombies para desbloquear esta opção.
Opção Movie Test: Elimine 2.000 zombies para desbloquear esta opção.
Ver sequência final: Derrote todos os *Bosses* de Challenge Mode, para desbloquear esta opção.

Spy Hunter

Modo Arcade: Introduza como nome EDACRA, para desbloquear o modo Arcade.
Apagar ficheiros de Save do jogo: No ecrã de Copyright, pressione Esquerda (2x), Direita, Esquerda, R (2x).
Apagar classificações máximas: No ecrã de Copyright, pressione Cima (2x), Baixo, L, R, L.
Modo Super Agent: Complete o jogo com todos os objectivos principais e secundários, para desbloquear este modo.

Z.O.E.: The Fist of Mars

Subir de nível facilmente: Na maior parte dos casos, se falhar a missão ou se for obrigado a bater em retirada, recomeçará todo o cenário. Contudo, os pontos de experiência ou nível atingido não serão perdidos. Utilize esta técnica para ganhar o máximo de pontos possível, destruindo LEVs e recomeçando várias vezes o cenário. Repita enquanto for necessário.
Upgrades: Se quiser alcançar o ataque máximo dos OFs e Levs, aumente de nível até ultrapassar o 45º. Esses ataques serão 155mm: Cage; Geyser: Twede; Final Blow: Myona.

GAMECUBE

Lost Kingdoms

Pontos de experiência fáceis: Para obter pontos de experiência, no início do jogo, complete os primeiros dois locais do mapa, o castelo e a fase de treino com Gurd. Terá acesso no mapa, a partir de então, a Apothecary e Blessoon. Entre no Apothecary e fale com Gurd. Depois desta conversa, surgirá no mapa a área de Dahl-Nok Valley. Visite este local e avance para a direita, para descobrir as primeiras colmeias. Seleccione cada uma delas para iniciar um combate contra uma abelha gigante. Para as eliminar, utilize primeiro a carta Man Trap. Assim que esta atacar, substitua-a por outra, para que ambas recebam pontos de experiência. Nota: não poderá capturar estas abelhas, mas por cada uma que derrotar, receberá entre 100 a 140 pontos de experiência. Quando tiver derrotado as três primeiras abelhas regresse ao mapa e, mais tarde, volte a entrar neste cenário para ir acumulando experiência. Se precisar de HP, desça a escada que dá para o vale, suba a seguinte e encontrará o ponto de recuperação.
Dinheiro fácil: Para ganhar dinheiro neste jogo terá de vender cartas. Como tal, a melhor forma de o fazer, no início, será avançando para Blessoon assim que o local surgir no mapa. Capture o máximo de criaturas possível e venda-as na Apothecary. As criaturas mais fáceis de apanhar serão os ratos que rendem cerca de quarenta Gold cada. Como a carta mais cara de Gurd custa apenas 210 Gold, em pouco tempo terá dinheiro para toda a colecção.
Cartas fortes no início do jogo: Uma forma de acrescentar cartas fortes ao seu baralho será utilizando a carta Lizzardman com frequência. Deixe-a acumular 6000 pontos de experiência e transforme essa carta numa Red Dragon. Outra carta que poderá juntar à sua colecção, no início do jogo, será a Hydra. Para tal, utilize a Man Trap com frequência para acumular os pontos necessários à sua transformação em Catoblepas. Depois passe a utilizar esta nova carta, para acumular os 2000 pontos necessários à sua transformação em Hydra.
Capturar inimigos em cartas: Quando quiser capturar um inimigo, reduza-lhe a saúde a menos de metade, mantenha pressionado L e prima A, B, Y, ou X para o prender a uma carta. Nota: utilize sempre uma das suas cartas fracas.
Utilização infinita de uma carta: Seleccione uma das cartas Summon mais poderosas, como a Red Dragon ou a White Tiger. Faça duas ou três cópias da carta e coloque-as num novo baralho, mais pequeno, juntamente com quatro Sea Monks. Entre num nível, use a carta Summon e sirva-se da Sea Monk para a ir restaurando.
Dahl-Nok Valley: Ao completar Blessoon, fale com Gurd na Apothecary. Ela falará sobre um primeiro local, com abelhas gigantes que terá de eliminar. Este será o nível Dahl-Nok Valley. Complete-o para desbloquear um seguinte.

Resident Evil

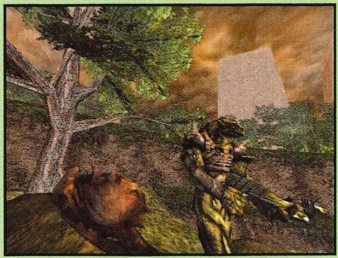
Impedir criação de Crimson Head: Sempre que possível, atinja a cabeça dos zombies. Caso não o consiga, dispare-lhes na direcção dos pés. O objectivo será destruir-lhes as pernas, para que não se possam transformar em Crimson Head.
Derrotar Black Tiger (Aranha gigante): Utilize a arma mais poderosa, que no caso de Chris será o lança-chamas, e não se esqueça de eliminar também as

aranhas mais pequenas. Como alternativa, existe um pequeno truque que lhe permite poupar munições. Ignore as outras aranhas e elimine apenas a gigante. Se sair da sala e regressar, as outras terão desaparecido.
Evitar combate contra Black Tiger: Antes de entrar na sala onde se encontra esta aranha, equipe-se com a faca ou o lança-chamas. Depois de ter entrado, assim que lhe for permitido o movimento, corra em direcção à porta que se encontra coberta por uma teia. Rasgue a teia com a faca o mais rápido possível e avance.
Derrotar Chimeras: Estas criaturas só se encontram no laboratório. Utilize a *Shotgun*.
Derrotar Crimson Heads: Os Crimson Heads são dextros. Mantenha-se à sua (deles) esquerda e eles não o conseguirão atingir. Utilize Acid Rounds para os eliminar com um único disparo.
Criar Crimson Heads: Use o item Oil Flask num zombie quase derrotado, já caído no chão, para que ele se transforme em Crimson Head.
Derrotar Crimson Head Elder (Sir Trevor): Para o derrotar, dispare três vezes o Grenade Launcher ou seis vezes a *Shotgun*.
Derrotar Lisa Trevor: No primeiro encontro terá a opção de combater, ou não, com ela. Poderá evitar o confronto, pois ela consegue derrotá-lo com apenas três golpes. Caso decida combater, utilize a *Shotgun*. No encontro final, empurre todas as rochas pelo precipício. Se ela se aproximar, afaste-se muito rapidamente.
Derrotar Neptune: Empurre a Electric Box que se encontra na água e active-a.
Derrotar Planta 42: Misture o J-Vot e use-o no tanque da água, para a dissolver.
Derrotar Snake (Cobra): Utilize o Grenade Launcher com qualquer tipo de munição. Como alternativa, recorra à sua *Shotgun*.
Evitar confronto com Snake:

Quando entrar na sala onde está a cobra, corra para a parte mais afastada, recolha a máscara e regresse à porta por onde entrou, muito rapidamente.
Evitar o segundo combate contra Tyrant: Se não salvar Barry e Rebecca, não terá de travar o segundo combate contra Tyrant, no heliporto. Para este efeito, terá permitido que Lisa atirasse Barry do precipício, ou não terá salvo Rebecca quando a ouviu gritar na sala Spencer Emblem.
Derrotar Tyrant: Na primeira parte, utilize a Magnum. Na segunda, dispare e aguarde pelo *Rocket Launcher*.
Herbs:
Green Herb: Recupera um nível de saúde. Por exemplo, de Caution para Fine, ou Danger para Caution.
Red Herb: Individualmente não fará efeito.
Blue Herb: Cura envenenamentos.
Green + Green: Restabelece dois níveis de saúde.
Green + Red: Equivalente a um First Aid Spray. Recupera sempre a saúde para Fine.
Green + Blue: Recupera um nível de saúde e cura estados de envenenamento.

Super Mario Sunshine

Bónus de final: Complete e grave o jogo. Pague dez moedas para utilizar um barco perto da torre do relógio, onde se encontra Yoshi, para regressar ao nível do aeroporto, no início do jogo. Pode também utilizar uma camisola Shine, com imagens do homem de óculos escuros, para que Mario os possa vir a utilizar.
Ecrã de final alternativo: Se completar o jogo com menos de 120 Shine Sprites verá um final, se o terminar com mais, terá acesso a outro.
Yoshi Juice: Yoshi poderá lançar sumo sobre os inimigos, se comer alguma fruta. A cor da fruta afectará a cor do sumo que será lançado. Sumo púrpura transforma os inimigos em



plataformas que flutuam para a esquerda e direita, ou frente, trás. Sumo cor de rosa transforma os inimigos em plataformas que se movimentam para cima e para baixo. Sumo laranja transforma-os em plataformas fixas.

Turok: Evolution

(Compatíveis com as versões PS2 e Xbox)

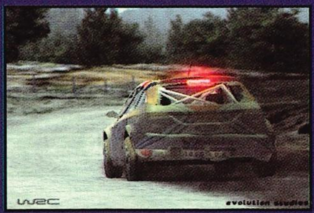
Invencibilidade: No menu de Cheats, introduza o código EMERPUS.
Todas as armas disponíveis: No menu de Cheats, introduza o código TEXAS.
Munição infinita: No menu de Cheats, introduza o código MADMAN.
Selecção de nível: No menu de Cheats, introduza o código SELLOUT. Carregue um ficheiro de *Save* e desbloqueará todos os níveis.
Invisibilidade: No menu de Cheats, introduza o código SLLEWGH.
Mini jogo Target: No menu de Cheats, introduza o código HUNTER. Entrará em Demo Mode, tendo acesso a um mini jogo no ecrã de título.

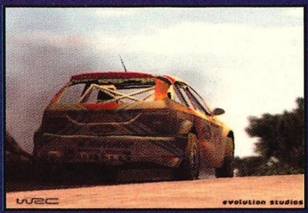
PLAYSTATION 2

Deus Ex: The Conspiracy

Cheat mode: Entre no ecrã Goals/Notes/Images e pressione L2, R2, L1, R1, Start (3x) para visualizar outra secção com as seguintes opções:
God
Full Health
Full Energy
Full Ammo
Full Mods
All Skills
Full Credits
Tantalus
Nota: Algumas destas opções

PEDIDOS ESPECIAIS DOS LEITORES MULTICONSOLAS





Cima, Baixo, Cima (2x), Triângulo, X, Triângulo (2x). O ecrã estremecerá como sinal de confirmação.

Resposta a Tiago Daniel, Vila Real

World Rally Championship (PS2)

Master Code (obrigatório): No menu principal, seleccione a opção "Extra", seguindo-se a opção "Codes". Introduza como código OPENSESAME para activar o Cheat Mode.
Máxima aceleração e velocidade: No menu principal, seleccione a opção "Extra" e "Codes". Introduza como código EVOPOWER.
Great Britain Challenge: No menu principal, seleccione a opção "Extra" e "Codes". Introduza como código YJFTRS.
Monte Carlo Challenge: No menu principal, seleccione a opção "Extra" e "Codes". Introduza como código L5020K.
Portugal Challenge: No menu principal, seleccione a opção "Extra" e "Codes". Introduza como código PHY8ZP.
Sweden Challenge: No menu principal, seleccione a opção "Extra" e "Codes". Introduza como código 745MJJ.
Todos os desafios bónus: No menu principal, seleccione a opção "Extra" e "Codes". Introduza como código GIMMEBONUS.

Mário Costa, Caneças

Dead or Alive 2: Hardcore (PS2)

Os nomes dos movimentos não nos dão uma indicação sobre em que consistem, mas aqui tem uma pequena lista com alguns deles:
Ataques de Kasumi:
P=Pontapé, D=Direita, E=Esquerda, S=Soco, R=Recuar, A=Avançar B=Baixo C=Cima
Goukyaku: (P,P,P)
Kegon: (D, A + S).
Oboro (BA, BA, A+ S).
Ayane:
Koei (S, S, D, S, S)
Hajin (S + P, S, B, P)
Embu (D, A + S).
Hayabusa:
Sosho attack (CA, S, S, S)
Kirimadoi (Bloquear, A + P).

Atenção

Pessoal da Batota o vosso Manual já Chegou!

- 1.500 Jogos
- 15.000 Truques e Dicas
- 33 Soluções Completas

308 Páginas

Esta é a grande oportunidade de acabarem de vez aquele jogo que há tanto tempo vos anda a "L#&!*" a cabeça!

com o apoio de: PlayGames

poderão ter que ser reactivadas quando entrar numa nova área.

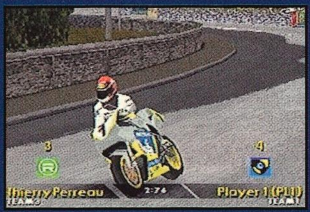
Downforce

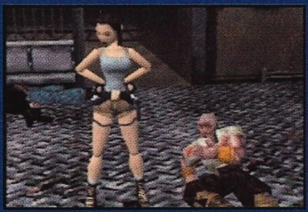
Invencibilidade: No menu principal, pressione L1, Triângulo, R1, Baixo (2x), Círculo.
Crash arena: No menu principal, pressione Esquerda, Direita (2x), Quadrado, Triângulo (2x), Quadrado.
Crash arena no Modo Two-players: No menu principal, pressione Direita, Esquerda (2x), Círculo, Cima, Triângulo (2x), Quadrado.
Troféu de Iniciados: No menu principal, pressione Direita (2x), Triângulo (2x), R1, Direita.
Troféu Intermédio: No menu principal, pressione Direita (2x), Quadrado, Esquerda, L1, R1, Quadrado (2x).
Troféu de Experts: No menu principal, pressione Direita (2x), Círculo, Esquerda L1, Círculo, R1, Círculo.
Campeonato Intermédio: No menu principal, pressione Baixo, Quadrado, Cima, Quadrado, Direita (2x), Esquerda.
Campeonato Expert: No menu principal, pressione Baixo, Círculo, Cima, Baixo, Círculo (2x), R1, L1.
CPU Expert: No menu principal, pressione Triângulo, Direita, Esquerda, Quadrado, Cima, Círculo, Baixo, Direita.

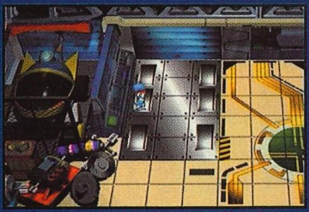
Freekstyle

Cheat Mode: No menu de opções, seleccione "Enter Codes" e introduza "loksmith", para activar este modo. Pode agora introduzir qualquer um dos seguintes códigos:
Sem moto: No menu de opções, seleccione "Enter Codes". e introduza "flysolo"
Largar chamas pelo escape: Introduza "firesale" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções.
Baixa gravidade: Introduza "ftail" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções.
Modo câmara-lenta: Introduza "wtchkprs" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções.
Pista Burn It Up: Introduza "carverok" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções, para desbloquear a pista de Burn It Up.
Pista Gnome Sweet Gnome: Introduza "clippers" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções, para desbloquear a pista Gnome Sweet Gnome.
Pista Let It Ride: Introduza "flysolo" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções, para desbloquear a pista Let It Ride.
Pista de Rocket Garden: Introduza "todamoon" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções, para desbloquear a pista de Rocket Garden.
Pista de Crash Pad FreeStyle: Introduza "wideopen" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções,

PEDIDOS ESPECIAIS DOS LEITORES MULTICONSOLAS







Bass:
Combo Hammer (S, S, B, S).
Bass Tornado (D, A + S)
Water Mill Drop (E, A + S).
Running Clothesline: (B + S+ P), seguido imediatamente de outro Soco e Pontapé.

Resposta a Orlando Santos

Teremos todo o prazer em o ajudar, se nos disser qual o nome do nível em que se encontra.

Resposta a Marco Bruno, Santo Tirso

Command & Conquer: Red Alert - Retaliation (PSX)

Cheat Codes – Clique com o botão que tiver configurado para cancelar, no menu "Team". Coloque o cursor sobre os seguintes ícones no menu de ferramenta e pressione a tecla Cancelar, seguida de:
Parabomb -X, X, X, Círculo, Triângulo, Quadrado.
Chronoshift – Quadrado, Círculo, Triângulo, X, Círculo, Círculo.
Vitória instantânea – Círculo, Círculo, Triângulo, X, X, Quadrado.
Mapa Completo – Triângulo, Triângulo, X, Círculo, Triângulo, Quadrado.
Dinheiro - X, X, Quadrado, Círculo, Círculo, Círculo.
Invencibilidade – Quadrado, X, Círculo, X, Triângulo, Triângulo.
Ataque Nuclear – Círculo, X, Círculo, Círculo, X, Quadrado.

Moto Racer III: World Tour (PSX)

Cheat Mode – No menu principal, pressione: Quadrado, Triângulo, Círculo, Círculo, Cima, Cima, Esquerda, para desbloquear todas as pistas, motos e modos de jogo. Ouvirá um som de confirmação.
Desbloquear tudo: No menu principal, pressione: Quadrado, Triângulo, Círculo, Círculo, Cima, Cima, Esquerda. Ouvirá um som de confirmação. Este código desbloqueará todas as pistas, motos e modos de jogo.

Grand Theft Auto 2 (PSX)
Use os códigos como nome de jogador, para obter o efeito descrito:
ITSALLUP - Seleccionar nível.
LIVELONG - Energia infinita.
NAVARONE - Todas as armas.
LOSEFEDS - Sem polícia.

Tomb Raider II (PSX)

Passar de nível: Durante o jogo mantenha pressionado R2 e prima Esquerda, Direita, Esquerda, Baixo, Cima. Solte R2 e carregue Esquerda ou Direita para fazer Lara rodar três vezes. Depois pressione Cima+Quadrado, Círculo
Todas as armas e munições: Durante o jogo mantenha pressionado R2 e prima Esquerda, Direita, Esquerda, Baixo, Cima. Solte R2 e carregue Esquerda ou Direita para fazer Lara rodar três vezes. Depois pressione Baixo+Quadrado, Círculo.

para desbloquear a pista de Crash Pad Freestyle.
Pista de Burbs FreeStyle: Introduza "tuckelle" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções, para desbloquear a pista de Burbs Freestyle.
Jogar como Clifford Adoptante: Introduza "cooldude" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções. Em alternativa, derrote Clifford Adoptante numa corrida para desbloqueá-lo como personagem jogável.
Jogar como Greg Albertyn: Introduza "gimegreg" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções. Em alternativa, derrote-o numa corrida para desbloqueá-lo como personagem jogável.
Jogar como Jessica Patterson: Introduza "blondie" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções. Em alternativa, derrote a personagem numa corrida para desbloqueá-la como personagem jogável.
Jogar como Mike Jones: Introduza "toughguy" como código, no ecrã "Enter Codes" que se encontra no menu das opções. Em alternativa, derrote Mike Jones para desbloqueá-lo como personagem jogável.

Men In Black 2: Alien Escape

Todas as armas: No ecrã "Press Start", pressione Cima, Baixo, X, Quadrado, R1, Triângulo (2x), Esquerda, Círculo, L1 (2x), Direita. Se introduzir o código correctamente o ecrã piscará.
Invencibilidade: No ecrã "Press Start", pressione Direita, X, R1, Triângulo, Cima, L2, X, Esquerda, L1, Círculo, X, R2. Se introduzir o código correctamente o ecrã piscará.
Sem power-ups: No ecrã "Press Start", pressione Baixo, Cima, X, Quadrado, Baixo, Cima, X, Quadrado, Círculo, L1, L2, Quadrado, Círculo. Se introduzir o código correctamente o ecrã piscará.
Boss Mode: No ecrã "Press Start", pressione R1, Triângulo, Baixo (2x), X, L2, Esquerda, Quadrado, Direita, Triângulo, R2, L1. Se introduzir o código correctamente o ecrã piscará.
Missões de treino: No ecrã "Press Start", pressione Quadrado, Cima, L2, Esquerda, Triângulo, X, R2, Círculo, Direita, R1, Quadrado, Círculo. Se introduzir o código correctamente o ecrã piscará.
Backflip: Pressione Quadrado + Baixo
Salto mortal: Pressione Frente + Quadrado
Armas melhores: Obtenha armas melhores usando o Agente K.
Mais velocidade: Se quer ser mais rápido, use o Agente J.

Prisioner Of War

Itens infinitos: Introduza "dino" como Password.
Selecção de capítulo: Introduza "ger1eng5" como Password.
Primeiro capítulo: Introduza "defaulttm" como Password.
Todos os eventos do dia: Introduza "alltimes" como Password.
Eventos centrais: Introduza "coretimes" como Password.
Apenas eventos centrais actuais: Introduza "farleymydog" como Password.
Modo primeira pessoa: Introduza "boston" como Password.
Modo Top Down: Introduza "foxy" como Password.
Desafio: Introduza "fatty" como Password.
Alterar o tamanho do guarda: Introduza "muffin" como Password.
Aumentar a percepção: Introduza "quincy" como Password.
Date: Introduza "dt" como Password.
Desconhecido: Introduza "togsavecan" como Password.
Movimentos furtivos: Pressione B para andar mais devagar quando tentar esgueirar-se por entre os guardas. Evita também que bata nos objectos enquanto se esgueira sorrateiramente.
Tabaco e álcool: Apanhe sempre o tabaco e o álcool quando os encontrar enquanto explora o

campo. São requisitos importantes para subornar os guardas e para obter objectos e serviços dos outros prisioneiros. Podem também ser usados como moeda de troca para recuperar o seu equipamento confiscado.
Pedras: Vasculhe os montes de cascalho para encontrar pedras. Pressione X, com a visão na primeira pessoa, para atirar pedras de modo a distrair os guardas. Nota: Pode carregar no máximo 15 pedras.
Uniformes Nazis: Se vestir um uniforme nazi enquanto explora o campo, mantenha-se afastado dos nazis graduados. Eles conseguem detectar o seu disfarce.

XBOX

Bruce Lee: Quest of The Dragon

Dragon Token Power infinito: Recolha 999 Dragon Tokens.
Bónus de final: Complete o jogo, para desbloquear desafios bónus em Hard Mode.

Dead To Rights

Selecção de capítulo: No menu principal, onde se encontra a opção "New Game", pressione Cima, Baixo, Cima, Baixo, Esquerda, Direita (2x), Y, X (2x) para desbloquear todos os capítulos.

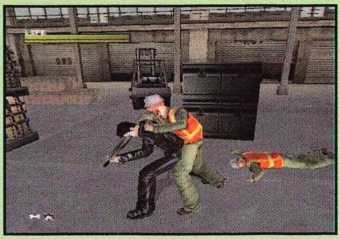
Gunmetal

Seleccionar missão: No ecrã de selecção de missão, clique no stick analógico esquerdo, pressione Preta, R, clique no stick analógico direito, prima Branca, L.
Saltar missão: Durante uma missão, clique no stick analógico esquerdo, pressione Branca (2x), Trás, clique no stick analógico

direito, prima Branca.
Música alternativa: No ecrã de título, clique no stick analógico esquerdo (2x), clique no stick analógico direito (2x), pressione L, R.
Briefing de missão anedótico: Jogue as missões 1, 3, 6, 8, 9 ou 14, pressione L (2x), R (2x), clique no stick analógico esquerdo, clique no stick analógico direito, no "ecrã de armamento" que antecede o lançamento da missão.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Selecção de nível: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente Y, Direita (2x), B, Baixo, Y. Nota: O código não desbloqueia todos os níveis de Road Trip Mode, mas sim de Free Ride, Session, e Multi-player.
Nível Boston level em Road Trip Mode: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente Y, Cima, Baixo (2x), Cima, Y.
Nível Chicago em Road Trip Mode: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente Y, Cima, B, Cima, B, Y.
Nível Las Vegas em Road Trip Mode: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente Y, R, Esquerda, L, Direita, Y.
Nível Los Angeles em Road Trip Mode: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente Y, Esquerda, B (2x), Esquerda, Y.
Nível New Orleans em Road Trip Mode: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente Y, Baixo, Direita, Cima, Esquerda, Y.
Nível Portland em Road Trip Mode: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente Y, A (2x), B (2x), Y.
Sequências FMV de Cory



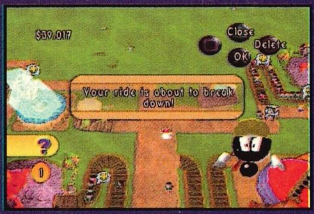
Nastazio: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente R, Y, X (2x), Y (3x), R.
Sequências FMV de Joe Kowalski: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente R, Cima, A, B, Baixo, R.
Sequências FMV de Kevin Robinson: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente R, A, B, Baixo, Cima, R.
Sequências FMV de Mat Hoffman: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente R, Esquerda, X, Esquerda, X, Esquerda, R.
Sequências FMV de Mike Escamilla: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente R, X, A (2x), X, A (2x), R.
Sequências FMV de Nate Wessel: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente R, Baixo, B, X, Baixo, B, X, R.
Sequências FMV de Ruben Alcantara: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente R, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, R.
Sequências FMV de Rick Thorne: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente R, L, Direita, R, Esquerda, R.
Sequências FMV de Seth Kimbrough: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start",

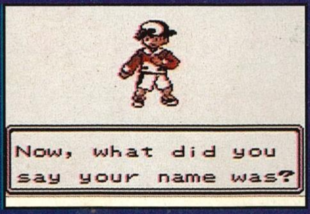
pressione rapidamente R, Cima, Cima, X (3x), R.
Sequências FMV de Simon Tabron: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente R, L (2x), R, L (2x), R.
Todos os temas musicais: No ecrã onde surge a mensagem "Press Start", pressione rapidamente L, Esquerda (2x), Direita (3x), A (2x).

NASCAR Heat 2002

Realismo Hardcore: No menu principal, pressione Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Branca, Cima, Baixo. Alternativamente, obtenha 100 pontos numa pista, para desbloquear esta opção para essa mesma pista.
Disparar Paintballs (bolas de tinta): No ecrã de "Race Day", em Single Race ou Head-to-Head Mode, pressione Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Branca, Cima (2x). Utilize a buzina (pressione Cima) para disparar uma Paintball. Alternativamente, seleccione Practice Mode e pressione Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Branca, Baixo (2x) para activar as Paintballs.
Alterar suspensão: No menu principal, pressione Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Branca, Esquerda, Direita.
Mini carros: No menu principal, pressione Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Branca, Baixo, Cima.
Veículos em Wire Frame: No menu principal, pressione Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Branca, Direita, Esquerda.
Ver créditos: No menu principal, pressione Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Branca, Esquerda (2x).
Correr com Richard Petty: Complete todos os Heat Challenges com uma classificação Bronze ou superior, para o desbloquear.

TRUQUES ENVIADOS PELOS LEITORES





André Marques, Porto

Theme Park World (PSX)

Truque do dinheiro: Quando estiver com falta de dinheiro, simplesmente grave o jogo e faça, um *reload*. Descobrirá que todos os visitantes se foram embora do Parque. Num espaço de cinco minutos receberá pelo menos cinquenta visitantes, que pagaram para entrar.

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (PS2)
Derrotar Lo-Lo: Repare na máscara flutuante e dispare nessa direcção.
Derrotar Py-Ro: Mantenha pressionado Círculo de modo a carregar o canhão de água ou não poderá disparar.
Derrotar Ro-Ko: Rebole em torno da área sem ir para o centro. Todas as pedras se aproximarão e o Crunch terá dificuldade em acertar-lhe.

Escape From Monkey Island (PS2)

Mini jogo Murrayball: Dirija-se para o Palácio das Próteses, utilize o sistema de ficheiros e introduza "Monkey-Pumpkin-Bunny" como código para obter o ficheiro de Ryan J. Danzwithwolves. Analise o ficheiro, pause o jogo e seleccione a opção "Bónus Stuff" para aceder ao mini jogo Murrayball.
Nota: Isto deverá ser feito antes de procurar pelo homem sem nariz.
Mini jogo Monkey Invaders: Complete com sucesso todos os movimentos de combate do Monkey na tabela dos movimentos, pressione R2 em cada movimento do Monkey para desbloquear o mini jogo Monkey Invaders.
Movimentos de combate do Monkey: Mantenha pressionado R2 durante o combate do Monkey para visualizar os movimentos disponíveis para utilização.

Ajuda ao leitor Ricardo Ruas, Vidigueira

Pokémon Gold/Silver (GBC)

Snorlax dorminhoco: Em Lavender Town, dirija-se à Radio Tower. Fale com todas as pessoas que encontrar, uma delas vai-lhe oferecer uma Kanto's Radio Card, que tem um canal da Poke Flute. Fale com o director e receberá uma Expansion Card, uma engenhoca que terá de anexar à Pokegear. Ouvirá os postos de rádio de Kanto. Quando se encontrar na Route 11, um Snorlax bloqueará o caminho. Acorde-o com o canal Poke Flute da rádio Pokegear. Coloque o canal no 20 quando estiver perto dele.

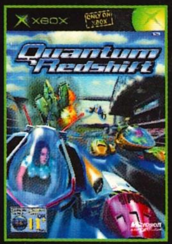
RÁDIO cidade

A Melhor Música do Momento

Porto	107.2 FM
Lisboa	107.2 FM
Bragança	106.1 FM
Alentejo	97.2 FM
Algarve	99.7 FM
Coimbra	99.7 FM
Santarém	92.7 FM
Vila Real	94.5 FM
Aveiro	99.7 FM
Leiria	97.5 FM
Viseu	95.6 FM
Guarda	96.8 FM
Covilhã	96.8 FM

A Fábrica

www.radiocidade.iol.pt



EXCLUSIVO XBOX

XBOX

www.xbox.com/pt

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

©2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Quantum Redshift, Xbox e os logótipos Xbox são marcas registadas ou marcas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Outros nomes de produtos ou empresas aqui mencionados podem ser marcas dos respectivos proprietários. © Curly Monsters.